DEAUX D'ENFER ! LE BOOKLET COLLECTOR RESIDENT EVIL + LE CD DEMO SILENT HIL



nal
ntasy 9
o ou intox ?
premiers
ments

-Rally 2
verdict !

Fear Facto
Hana mieu
que Lara

aussi...
t Hill (PS) Ace Combat 3 (PS) Syphon Filter (PS)
Escape (PS) Quake 64 (N64) Star Wars Racer (N64)
Calibur (DC) Crash Team Racing (PS)
ula One 99 (PS)...






Le terrain de jeu

Son adresse :

www.dreamcast-europe.com



SUIVRE LA TENDANCE



L'arrivée de la Dreamcast est imminente. Avec elle, les consoles auront enfin accès à Internet, en particulier, et aux jeux en réseau, d'une façon plus générale. Enfin. Les jeux évoluent, changent et Joypad accompagne cette tendance. Pour ce numéro d'été, un petit lifting s'imposait. Une mise à jour. Dans un milieu où une console est démodée en quelques années, un concept en quelques mois et un jeu en quelques semaines, les magazines doivent aussi s'adapter et changer. Le contraire serait inquiétant. Avec ces quelque 196 pages, chaque mois, Joypad compte bien faire le point, d'une façon précise, sur le milieu du jeu vidéo. Après bientôt dix ans d'expérience, la Joypad team vous invite à découvrir tous les secrets de cette industrie pas comme les autres.

T.S.R.

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

*Écoutez l'émission **Fun Attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **gagnez 10 jeux** d'un seul coup et d'un seul !!*

VOS RENDEZ

1 LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



DÉMONSTRATION
MERCREDI 7 JUILLET
SAMEDI 10 JUILLET



V RALLY 2 — V RALLY 2

Attention chef d'œuvre !! Le jeu de rallye à découvrir absolument en magasin !!



DÉMONSTRATION
VENDREDI 16 JUILLET
SAMEDI 17 JUILLET



SYPHON FILTER — SYPHON FILTER

Une totale immersion 3D pour des missions d'espionnage aux actions de folie !!



DÉMONSTRATION
MERCREDI 21 JUILLET
SAMEDI 24 JUILLET



APE ESCAPE — APE ESCAPE

Ramenez à l'aide d'un filet à papillon géant des singes échappés d'un jardin zoologique !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 28 JUILLET
SAMEDI 31 JUILLET



SILENT HILL — SILENT HILL

Laissez-vous emmener dans une aventure en 3D captivante et déstabilisante ! Une expérience que vous n'oublierez pas.

2 LE PLUS GRAND SALON INTERNATIONAL DU JEU VIDEO

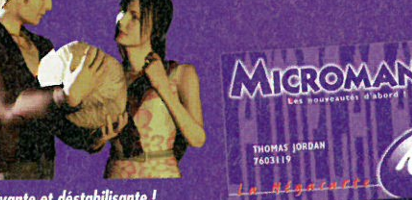
E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO™

Assistez à la diffusion d'un reportage unique et exclusif sur l'événement de l'année ! l'E3, le plus grand Salon International du jeu vidéo. Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo à venir !

En partenariat avec Fun Radio. Le Salon de l'E3 s'est tenu à Los Angeles du 13 au 15 mai 99

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ PLUSIEURS FOIS PAR JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA À PARTIR DU 1er JUILLET

● ***Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !***
Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.
* Voir conditions à la caisse.





● ***La Mégacarte***
Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert le dimanche*
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS *Ouvert le dimanche*
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet/Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo • *Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99* • *Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59*
Venez élire le jeu du Millénaire en participant à l'élection du Cyber d'Or !

FUTUROSCOPE ON GAMES



Micromania : partenaire du l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis samedis et dimanche.

VOUS DE L'ÉTÉ !

3

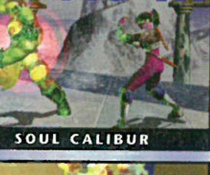
Dreamcast

L'AVANT-PREMIÈRE DREAMCAST

Sortie officielle européenne le 23 septembre 99.

Ne manquez pas l'événement !

Soyez le premier à découvrir, dès la rentrée et avant la sortie officielle européenne, les fabuleux jeux Dreamcast dans votre Micromania !





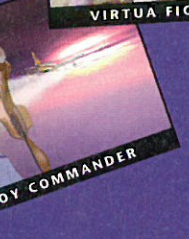








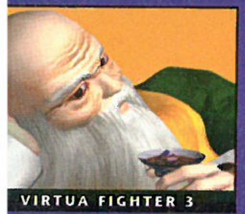
SHEN MUE







SHEN MUE



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

L E S M I C R O M A N I A

MICROMANIA RONCQ Nouveau
ial Auchan Roncq - 59223 Roncq

MICROMANIA PLAISIR Nouveau
ial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87

MICROMANIA NANTES
l Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA ORLÉANS
l Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
l Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA LEERS
Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

94 MICROMANIA BERCY 2 Nouveau
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée - 54000 Nancy

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Ccial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch Graffenstaden

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial PIle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

67 MICROMANIA MONTESSON Nouveau
C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

sommaire

C'est l'été !

La plage, le soleil et des heures entières à pouvoir buller devant sa télé à jouer aux jeux. Le rêve ! On n'a presque que ça à faire. Et pour une fois, il y a même des jeux. Le grand retour des titres de qualité, c'est dans ce numéro double d'été de Joypad. Nous avons donc décortiqué toutes les sorties. Ne cherchez pas, y'a pas plus complet ailleurs. Si ça ce n'est pas de la pub !



Deux cadox pour l'été

Un numéro de Joypad de 196 pages, plus un livret collector de 64 pages sur l'une des sagas les plus populaires du jeu vidéo, plus un CD de démo jouable d'un des meilleurs jeux de l'été... que faire de plus ? Joypad ne comptait pas vous laisser tomber pour les vacances alors voici donc de quoi lire, s'instruire et jouer. Après tout ça, vous pourrez briller (grâce à votre culture) sur les plages, tout en étant relax (grâce au jeu).

On pense vraiment à tout !

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Edwige Nicot
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Février, Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
1 er rédacteur graphique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

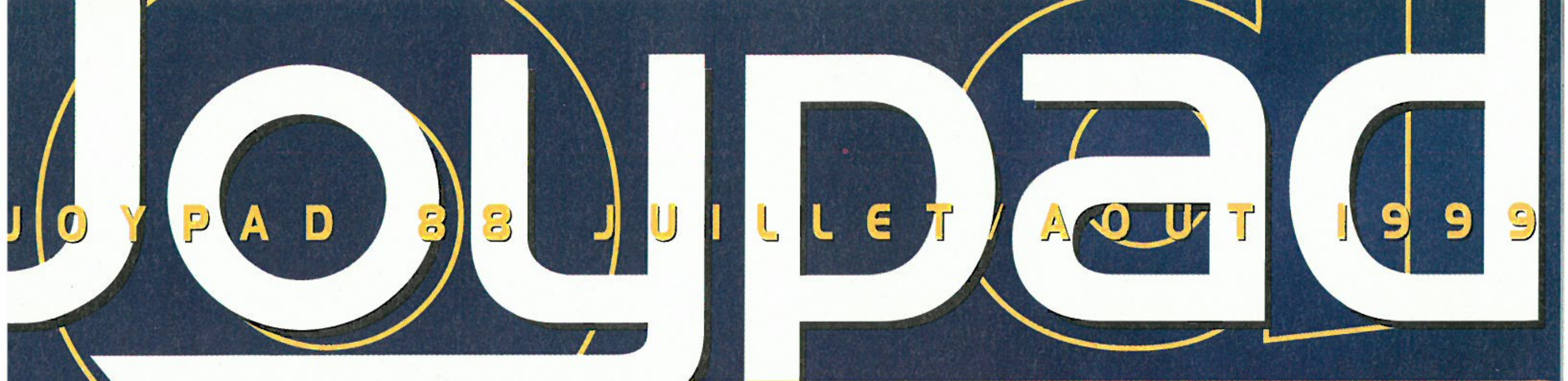
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Vanessa Gabriel (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Sephiroth

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Silent Hill/Konami

Commission paritaire : 73360



Tests et Zooms



ZOOMS

Japon, c'est drôlement loin. …vant d'atteindre l'aéroport, on …sque de se faire agresser …r des délinquants à coups …chaines huilées ! C'est …urquoi nous préférons risquer …tre peau à votre place dans le …t que vous continuiez à nous …e. C'est plutôt attendrissant, …n ?

103



TESTS

Les derniers jeux avant la fin de l'humanité : Star Wars Racer, Syphon Filter, V-Rally 2... Bouh-hou ! Les jeux vidéo vont vraiment nous manquer... dans les flammes de l'enfer !

119



COTÉ PÉCÉ

Après l'Armaggedon, les PC ne serviront plus à rien pour la simple raison qu'il n'y aura plus de courant ! Cela dit, Commando constitue un excellent stage de survie pour votre prochaine vie post apocalyptique !

166



ARCADE

Rien ne sert de faire des économies ! Dépensez tout votre argent dans les salles d'arcade et éclatez-vous puisque c'est le purgatoire qui vous attend après le 11 août ! Vous verrez...

168



ASTUCES

La dernière blague pourrie avant la fin du monde s'avère bien compliquée à comprendre. Pour plus de précision, il suffit de lire l'introduction des astuces qui demeure, comme à son habitude, un monument du bon goût !

176





Final Fantasy IX

A quoi pourrait bien ressembler Final Fantasy IX ? Le 8 n'est pas encore sorti en Europe que les spéculations sur sa suite vont bon train. (p.18)

PlayStation

N64

Neo Geo Pocket

Dreamcast

Game Boy Color


Fear Factor
Le jeu-surprise de l'E3 sur PlayStation, c'est Fear Factor. Ce dernier semble bien parti pour apporter un peu de sang neuf aux jeux « à la Resident Evil », grâce à un design original et un scénario fort. Un approfondis-sement nous paraissait donc nécessaire !
Du nouveau chez les Resident-like
Fear Factor

Editeur : Eidos
Machine : PlayStation
Sortie Prévue : Fin 99

Remettons d'abord les pendules à l'heure : Fear Factor n'est pas un jeu où l'on shoote du zombi en sursautant à chaque coin de couloir. Ce qui le rapproche du hit de Capcom, ce sont les caméras fixes, les cadrages dramatiques et le scénario à rebondissements. Mais pour ce qui est de l'histoire, des personnages ou même de la technique, on en est loin ! Titre prometteur, Fear Factor devrait faire parler de lui dans les prochains numéros.



Les cut scenes utilisent le moteur du jeu, faisant ainsi parfaitement le lien avec les phases de gameplay.

L'idée

Tout a commencé, comme souvent, par une histoire que les développeurs avaient envie de raconter. Genre, une idée de scénario qui germe, des personnages qui se greffent à des flashes, des décors… Et, ainsi, sont nés Hana, Glas et Deke, les 3 personnages que vous pourrez jouer dans Fear Factor. Chacun d'eux dispose bien entendu de ses propres caractéristiques et de son matériel. C'est à tour de rôle que vous les incarnerez, puisqu'ils sont séparés, au début de la mission. La mission ? Quelle transition… Elle est la suivante : sauver la fille de l'un des plus grands pontes des Triades chinoises (une mafia) à Hong-Kong, des griffes d'un clan rival. Eh oui ! Vous n'œuvrez pas du côté de la justice toute puissante, pour une fois, mais vous voilà catapulté au service du crime. Hana, Deke et Gas sont des mercenaires aux compétences chères. Spécialistes



Les décors alternatifs de ce Hong-Kong placent tout de suite l'ambiance de Fear Factor.

PAR RAHAN

Fear Factor renouvelle enfin l'action/aventure à la Resident

de l'infiltration, ils semblent avoir bénéficié d'un développement tout aussi poussé que celui du scénario. En tout cas, en ce qui concerne leur graphisme.

La réalisation

C'est là que tout prend source. Comme beaucoup de monde à l'E3, nous ne nous attendions pas à découvrir une rangée d'écrans de Fear Factor. Et ce qui nous a interpellés en premier lieu reste sans conteste le graphisme du jeu. « Oh, regarde ! » et autres « C'est quoi ça ? » sont en général de bons présages. Je vous disais tout à l'heure que Fear Factor se présente comme Resident Evil, mais seul le principe est resté intact. Les coyotes de Kronos (le studio qui développe FF) ont remplacé les décors fixes par des FMV : des vidéos. Ça change tout. Les lumières des immeubles vacillent, la circulation s'intensifie en contrebas, les pubs changent à la Blade Runner... Bref, ça vit. Plus fort encore, lorsque vous interagirez avec des éléments du décor ou lorsqu'une cut scene se déclenchera, le programme chargera une autre boucle de la FMV, et la modification s'opérera sans que rien ne soit perceptible. Ainsi, les portes s'ouvrent, les explosions surviennent, l'hélicoptère atterrit, comme si vous regardiez un film. L'effet s'apparente un peu à ce qu'on a pu voir dans Final Fantasy ou dans l'Odyssée d'Abe au moment des tran-

En haut à gauche de l'écran, l'indicateur montre que la tension augmente pour Hana. On ne sait pas encore comment le jeu gère ce facteur.



L'action est omniprésente. Ici, Hana fait feu sur les 2 cibles en même temps. En tout, c'est près de 15 armes qui sont prévues.

John Zuur Platten
voit de la 3D plate

Le producteur et designer de Fear Factor est celui qui a eu l'idée du look général du soft, avec ses persos en 3D qui font « plat », comme ceux de la japanim. Il nous en dit plus...

Joypad : Comment vous est venue l'idée du design ?
John Platten : Stan Liu y pensait depuis un long moment déjà. Quand Stan et moi avons commencé à mettre le flot des idées sur le papier, il nous est apparu que l'utilisation d'une approche conventionnelle du design n'était pas appropriée. Nous voulions des personnages en 3D sur des décors pré-calculés, mais avec une petite astuce. Nous étions déterminés à apporter quelque chose de nouveau au genre.

L'idée consistait à... ?
C'est ainsi que j'ai eu l'idée d'afficher constamment de la vidéo en arrière-plan, plutôt qu'une simple image. En plus, cela résolvait des problèmes liés au gameplay et à l'histoire. Par contre, cela a posé quelques problèmes aux programmeurs ! Mais notre équipe, menée par Mike Fernie, est top. A l'issue de quelques semaines de travail intensif, elle a résolu l'ensemble et proposé la technologie de base.

Quelque chose à voir avec Ghost in the Shell, le film ?
Nous sommes tous de grands fans d'anime, dont Ghost in the Shell, Ninja Scroll, Akira, etc. Dès quand on a commencé les recherches pour les persos, on voulait quelque chose de distinct par rapport aux autres titres. D'autre part, le choix de ce style « anime » permettait de détacher correctement les personnages de la vidéo des décors. User de personnages très stylisés, avec ce rendu d'ombré à plat, nous a permis non seulement d'avoir une griffe particulière mais aussi de résoudre certains problèmes initiaux.

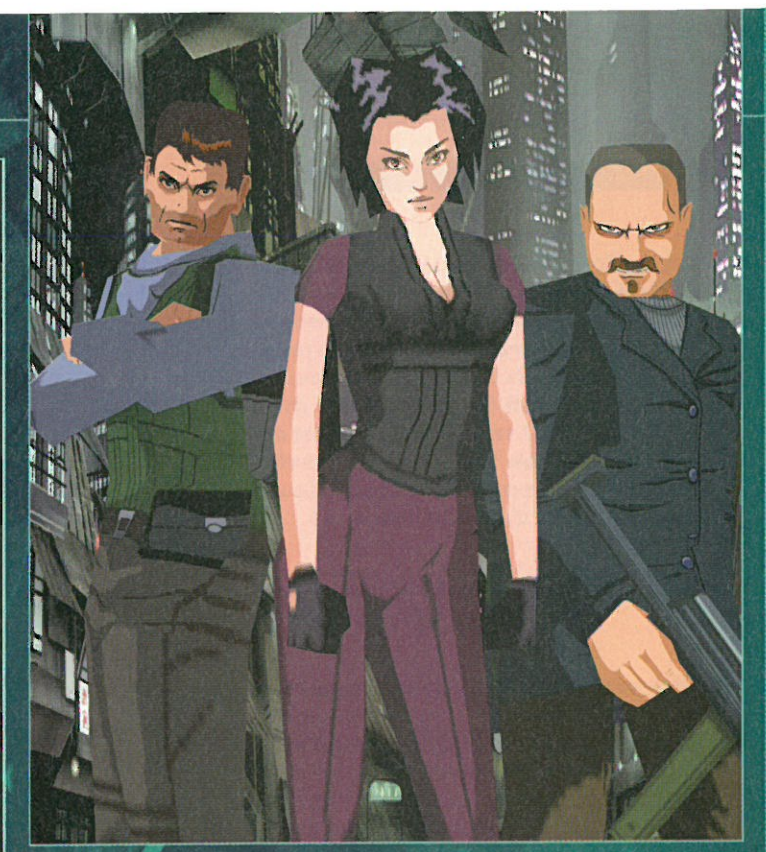
Le manga Gunnm a-t-il inspiré le design d'Hana ?
Nous avons un artiste formidable, John Paik, qui s'est occupé de tous les personnages. Je ne suis pas bien sûr de ses inspirations, mais si Hana rappelle aux joueurs des personnages d'anime, alors c'est qu'on ne se trompe pas ! Si je savais dessiner les femmes comme John, je ne quitterais plus ma table à dessin !

Etes-vous personnellement un fan absolu du style manga ?
Absolument. Ce que les mangas créent le mieux, c'est le dynamisme et l'hyper-réalisme permettant à l'histoire d'être réduite à l'essentiel. On essaie autant que faire se peut de coller à cette approche, dans Fear Factor. Notre challenge est d'ajouter à tout ça une couche de gameplay efficace et, jusqu'ici, je pense que nous avons réussi.

Resident Evil fait-il partie de vos inspirations pour Fear Factor ?
Je suis un grand fan de Resident ! J'irai même jusqu'à dire que c'est le premier soft à m'avoir vraiment touché sur le plan émotionnel. Je pense aussi qu'Alone in the Dark est un grand jeu. Quand on s'est assis pour designer Fear Factor, nous sentions qu'il était important d'apprendre de ces jeux déjà sortis mais aussi de savoir s'en distinguer. C'est pour cela que Fear Factor a un système d'inventaires, de combats et de contrôles totalement différent.

Auparavant, vous aviez réalisé Cardinal Syn. Pourquoi un tel changement ?
Bien que Kronos ait travaillé sur différents jeux de combats, nous savions que nous tenions quelque chose d'unique, avec Fear Factor. En tant que développeurs, nous ne pouvons nous cantonner à un seul genre. Nous avons la chance qu'Eidos, qui a déjà prouvé son intérêt et son savoir-faire en matière d'action/aventure, ait accroché.

Avez-vous déjà des plans pour d'éventuelles suites ?
Hum, à vrai dire, j'ai déjà écrit de nouvelles aventures pour Hana, Glas et Deke. Si Fear Factor est un succès, je suis sûr que nous ferons une suite. Mais, pour cela, encore faudrait-il que nos héros survivent à ce qui se passe dans le jeu. Et ça, ce n'est pas encore garanti !







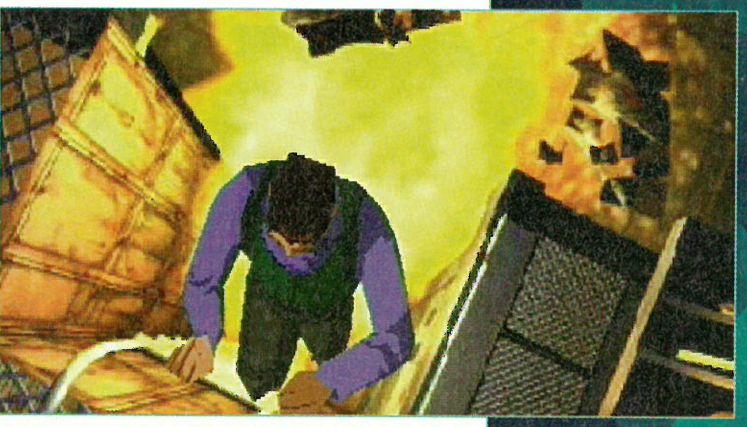


sitions de décors. Plus de 500 séquences ont déjà été réalisées, pour tous ces décors et leurs variations. Mais cette technologie présente un inconvénient majeur : elle prend énormément de place sur le CD. Toutefois, de bouche de développeurs, la durée de vie du soft devrait atteindre la douzaine d'heures, ce qui, sans égaler les modèles du genre, reste acceptable. Et puis une courte durée de vie n'a jamais, par exemple, empêché les joueurs de Metal Gear Solid d'apprécier l'aventure !

John Woo, Ghost in the Shell, etc.

Comme vous pouvez le voir sur les photos, Fear Factor est l'aboutissement d'un certain nombre d'inspirations graphiques ou cinématographiques. Bien plus, c'est le déroulement du jeu qui s'est trouvé influencé d'œuvres majeures. Ce n'est ainsi pas un hasard, si les développeurs ont permis à Hana de faire feu avec un flingue dans chaque main,







Le top du Rallye à prix mini - 169 F*

COLIN McRAE™

RALLY

www.colinmcrae.com

92%
Player One
« Ce jeu est un hit en puissance »

90%
Consoles +

★★★★★★ Hit
CD Consoles
« Absolument fabuleux »



PlayStation®
PLATINUM





DUAL SHOCK

La surprise de l'E3 99, incontestablement

sur 2 cibles différentes ou si un « sneak mode » est prévu. Ah, oui, le sneak mode... Il s'agit tout simplement d'un mode de déplacements vous permettant d'aborder une situation problématique de manière « discrète ». Ramper, avancer silencieusement, etc., c'est bien de cela dont nous parlons. Sans aller aussi loin qu'un Metal Gear Solid, vous pourrez tout de même surprendre un garde ou passer non loin de lui sans qu'il relève quoi que ce soit d'anormal. Voilà qui introduit déjà quelques subtilités dans ce qui aurait pu n'être qu'une bête et méchante succession de gunfights et de puzzles. Et puisqu'on en est à parler des puzzles, sachez que Kronos s'efforce de lier profondément ses énigmes au scénario. Ainsi, ce qui vous bloquera dans le jeu, côté méninges, ne sera pas catapulté d'on ne sait où, comme une porte de WC codée... Un exemple : le scénario vous amènera à désamorcer une bombe attachée au buste de quelqu'un. Ce problème fera partie intégrante de toute l'intrigue, il ne s'agira pas d'une combinaison innocente. Déjà forte graphiquement, l'ambiance du jeu devrait ainsi se trouver renforcée par le scénario, qu'on nous promet de qualité. De toute façon, les développeurs ont le temps de peaufiner tout ça ! Et comptez sur nous, on vous en reparlera !

Un look unique

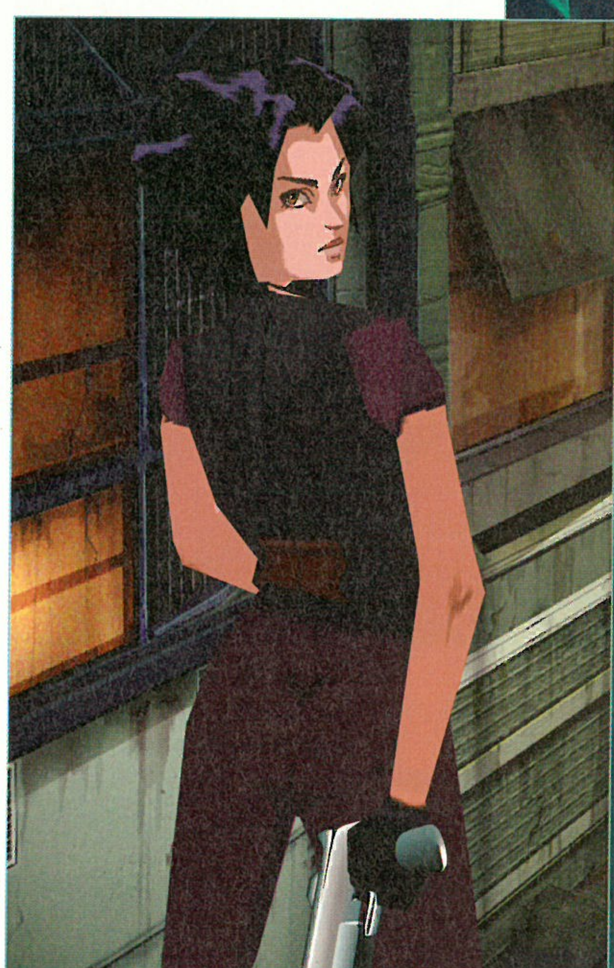
Dans les faits, rien ne distingue techniquement les personnages de Fear Factor de ceux d'autres jeux du genre. Il s'agit toujours de 3D temps réel, avec des textures plaquées sur les facettes des modèles 3D. Mais les textures, elles, ont été travaillées dans un style tout à fait différent. Sur ces photos, qui sont des rendus en haute résolution des personnages, on peut s'apercevoir de l'astuce utilisée. Cependant, dans le jeu, je vous assure que cela passe inaperçu : on en reste cloué face à l'écran !

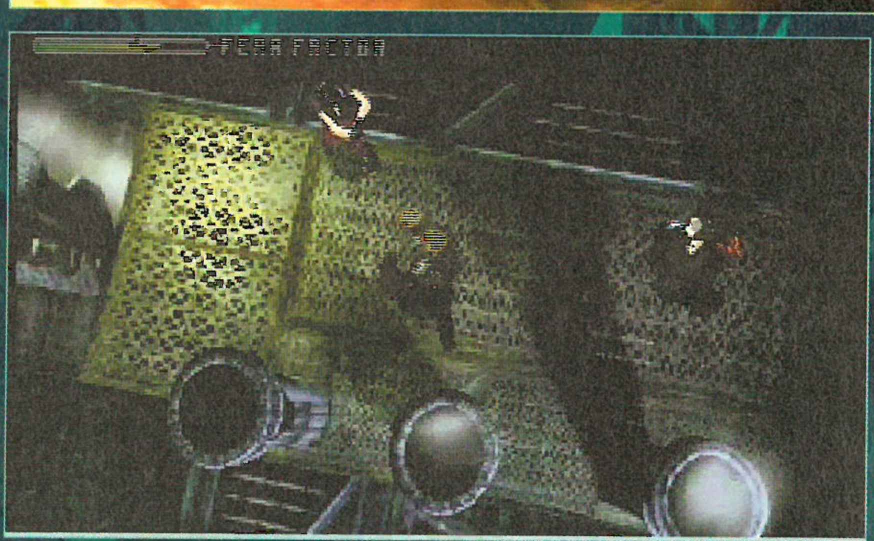


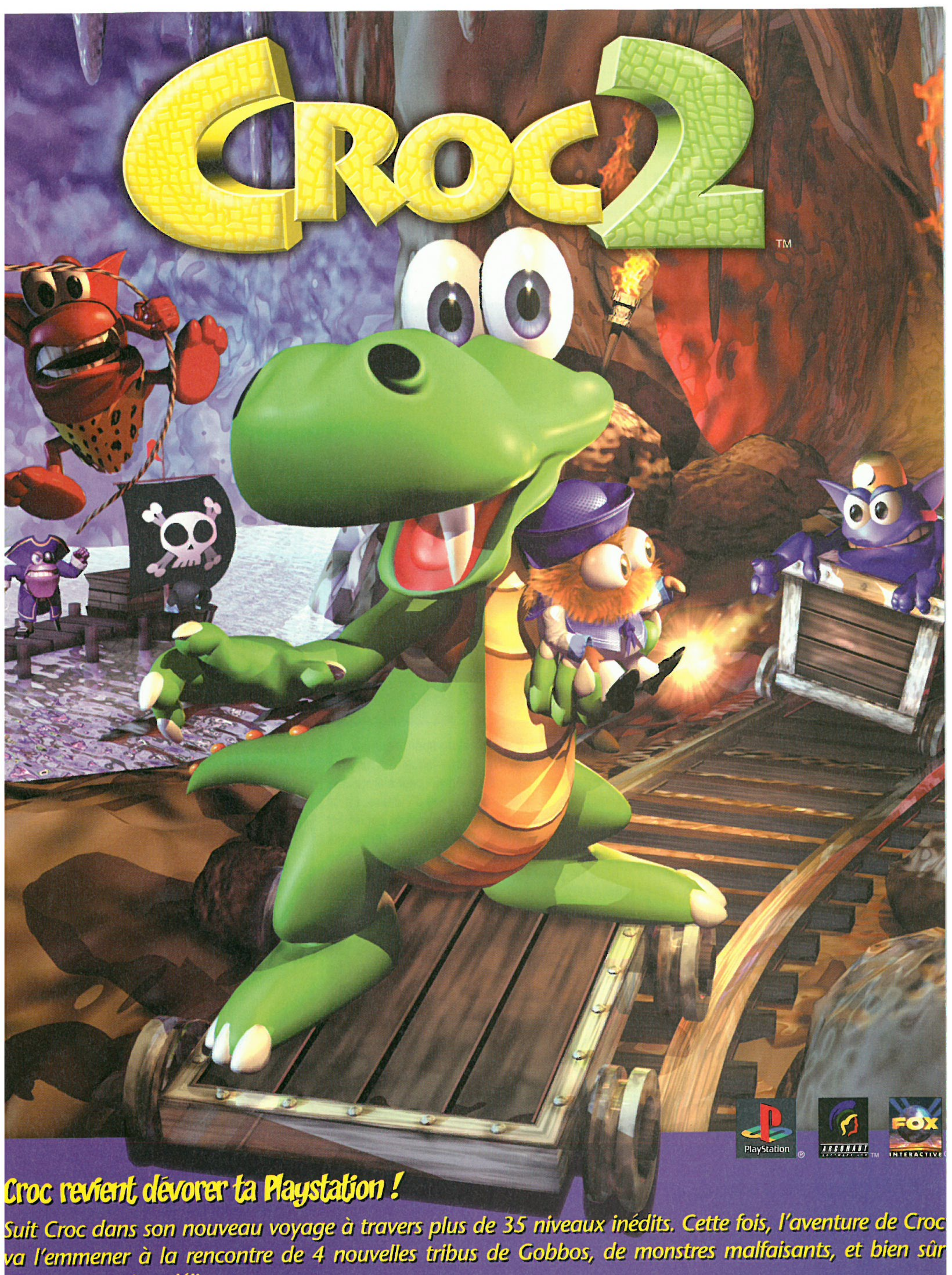


Grâce au système des vidéos en fond, la tension créée par un tel incendie sera impeccablement rendue.








CROC 2
TM
PlayStation
ARGONAUT
FOX INTERACTIVE
Croc revient dévorer ta Playstation !
Suit Croc dans son nouveau voyage à travers plus de 35 niveaux inédits. Cette fois, l'aventure de Croc va l'emmener à la rencontre de 4 nouvelles tribus de Gobbos, de monstres malfaisants, et bien sûr d'autres surprises délirantes.
www.foxinteractive.com
CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. All rights reserved. CROC 2 and CROC are trademarks of Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and are a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

FINAL FANTASY IX

EDITEUR : Square
MACHINE : PlayStation
DISPO. JAPON : Premier semestre 2000
DISPO. EUROPE : On attend le 8 !

A quoi pourrait

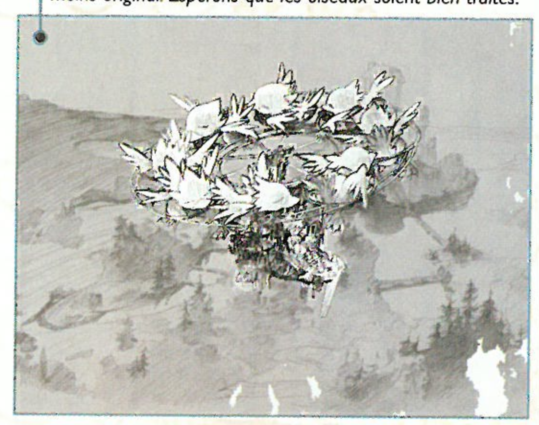
ALORS QUE FFVIII N'EST PAS ENCORE ARRIVÉ CHEZ NOUS, VOILÀ QUE – VISIONNAIRES DU MONDE LUDIQUE - NOUS NOUS LAISSONS ALLER À DES SPÉCULATIONS. LES INFORMATIONS ET IMAGES QUI SE TROUVENT SUR CES DEUX PAGES NE SONT EN AUCUN CAS CONFIRMÉES PAR SQUARE. NOUS TENTONS ICI UN EXERCICE DIVINATOIRE ASSEZ AMUSANT QUI CONSISTE À IMAGINER À QUOI POURRAIT BIEN RESSEMBLER LE PROCHAIN FINAL FANTASY DE SQUARE. L'ART DE LA DIVINATION ET L'ACTUELLE POSITION DES ATSRES LAISSENT DEVINER UN CERTAIN RETOUR AUX SOURCES, AVEC DES PERSONNAGES DÉJÀ RENCONTRÉS DANS LES PREMIERS EPISODES DE LA SERIE. ALORS, INFO, INTOX ? L'AVENIR SEUL NOUS LE DIRA...



Le vaisseau volant à toujours été un des moyens de locomotion les plus utilisés dans la série des Final Fantasy. On devrait le retrouver dans le prochain épisode.

Le monde du jeu vidéo est un endroit curieux, un peu à part. Un univers dans lequel les rumeurs naissent et après lesquelles on ne peut s'empêcher de courir, surtout lorsqu'on a envie d'y croire. En ce qui concerne FFIX, il faut avouer que le secret est bien gardé. Fidèle à l'esprit conservateur et rigoriste japonais, Square ne laisse filtrer aucune information et nous ne pouvons guère avoir qu'une seule certitude : FFIX est actuellement en développement. Point. Lors d'une interview accordée à Next-Generation Online, Shinji Hashimoto, vice-président de Square, a révélé, au sujet de FFIX, qu'ils n'étaient même pas encore sûrs du nom qu'ils allaient lui donner. En d'autres termes, FFIX pourraient ne pas s'appeler FFIX... A cela, il y a évidemment de bonnes raisons. Lesquelles ? Perdons-nous, là encore, en suppositions. L'avenir nous dira si elles sont fondées. Depuis FFVII, la série a pris un tournant : celui du grand spectacle. Et du grand public. Tetsuya Nomura, character designer de FFVII et VIII (et de Parasite Eve), ne s'occupera apparemment pas de FFIX. Les informations qui circulent parlent davantage d'un retour aux sources, avec un jeu plus axé sur le système des premiers FF. Autrement dit, les changements risquent d'être importants. Ils le seront peut-être même tellement que Square déciderait de ne pas appeler son jeu FFIX. Cela pourrait devenir une espèce de FF « Gaiden » qui, en japonais, désigne les productions quelque peu atypiques liées à une série.

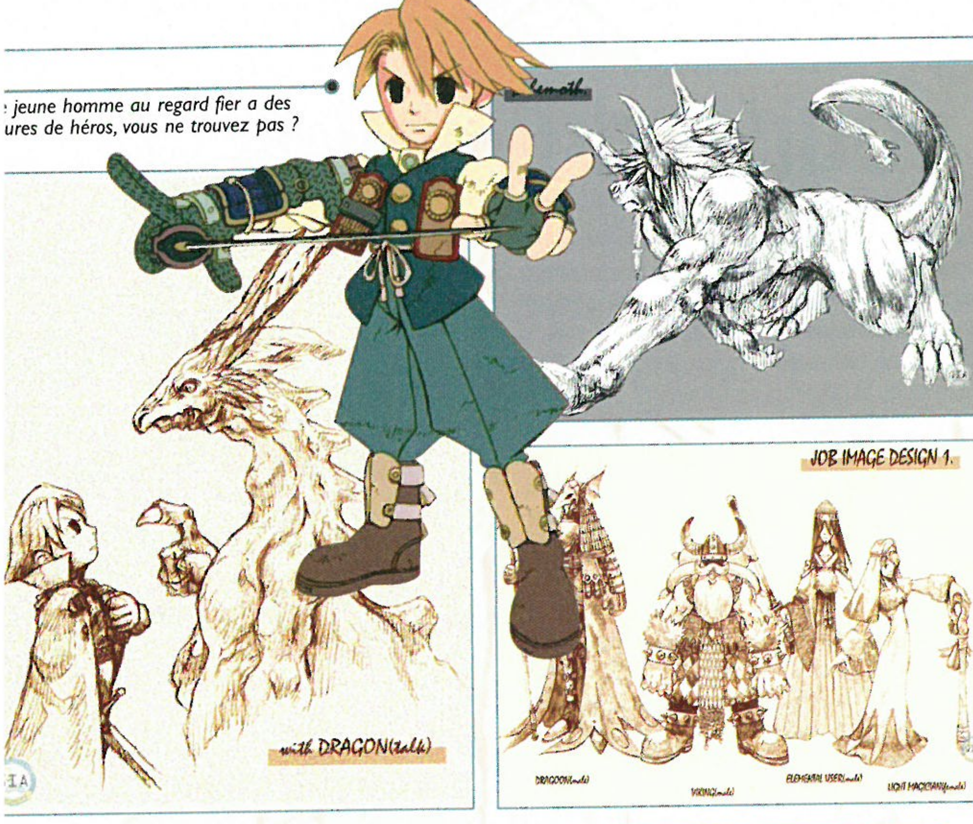
Le Chocobo Copter est un moyen de transport pour le moins original. Espérons que les oiseaux soient bien traités.

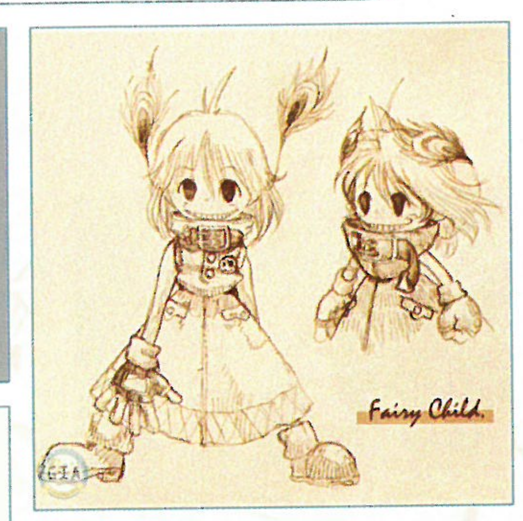


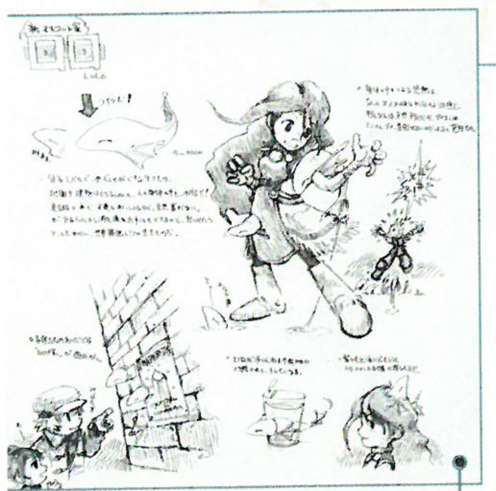


ressembler Final Fantasy IX

…jeune homme au regard fier a des …ures de héros, vous ne trouvez pas ?







Les Lolos sont des créatures facétieuses qui aiment beaucoup s'amuser à traverser les gens. Au début, ça peut surprendre…



PLACE À L'IMAGINAIRE

Vous vous souvenez de la série des « Et si… », dans les bouquins Marvel ? Et si Hulk était aussi intelligent que le Dr Banner, et si le Fléau faisait un régime… C'était la porte ouverte aux scénarios les plus insensés. Et c'était assez réjouissant. Nous voulons, ici, nous essayer au même petit jeu : et si toutes les illustrations qui se trouvent sur ces pages étaient des travaux préliminaires de FFIX ? A partir de là, laissons-nous aller à de multiples « révélations ». L'image avec l'espèce de poisson-volant présente ce qui pourrait être la nouvelle mascotte de FFIX : le Lolo. Ce dernier possède une faculté intéressante puisqu'il est capable de traverser la matière. On le voit ici passer allégrement au travers du corps d'une jeune fille ou bien d'un verre d'eau. « Les enfants aiment bien les attraper » révèlent les quelques écrits, en japonais, sur le dessin. On se demande bien comment il est possible d'attraper quelque chose qui passe au travers de la matière, mais bon…

L'image où se trouvent les persos habillés en « Dragoons » (Bahamut et Leviathan) nous incite à penser qu'il pourrait y avoir un nouveau système d'armement peut-être lié à l'invocation de monstres (les fameux Guardian de FFVII et VIII). Shiva, que l'on retrouve ici arborant un look assez étonnant et « bleuté », pourrait elle-même transformer physiquement un personnage qui l'invoquerait, allez savoir… Les croquis de « Job design image » 1 et 2 font immédiatement penser au système de classes élaborées des premiers FF. Cecil, le personnage principal de FFIV, était, par exemple, lui-même un Dark Knight (chevalier noir). Et puis, il y avait aussi la classe des vikings ou des bardes dans FFIII (1990). Eh oui, déjà. Square a toujours affectionné ce système de « jobs » permettant de faire évoluer vos personnages comme vous l'entendez. C'était une caractéristique des FFIII, IV et V, et cela a même été repris dans FF Tactics. Les illustrations de cette page pourraient également fort bien être des travaux préliminaires de FF Tactics 2, qui sait… En tout cas, tous les personnages que l'on voit sur ces croquis ont leur équivalent dans les épisodes précédents de Final Fantasy.

Tout ce que l'on vous montre sur ces pages donne une idée de ce que pourrait être le prochain épisode de Final Fantasy. Rien ne prouve, cependant, que les idées énoncées seront effectivement reprises. Certaines voix s'élèvent également pour proclamer que le jeu sortira uniquement sur PlayStation 2… L'apparente gaffe réalisée par Digicube (chaîne de magasins japonais distribuant, entre autres, les jeux Square), qui a annoncé de façon officielle que FFIX allait sortir en début d'année prochaine sur PlayStation, semble toutefois infirmer l'éventualité d'une sortie PS2. Alors, quelle foi accorder à quels propos ? L'avenir seul dissipera les doutes et nous dira qui avait raison. En attendant, nous ne pouvons qu'admirer ces dessins et esquisses qui sont, il faut l'admettre, fort réussis…

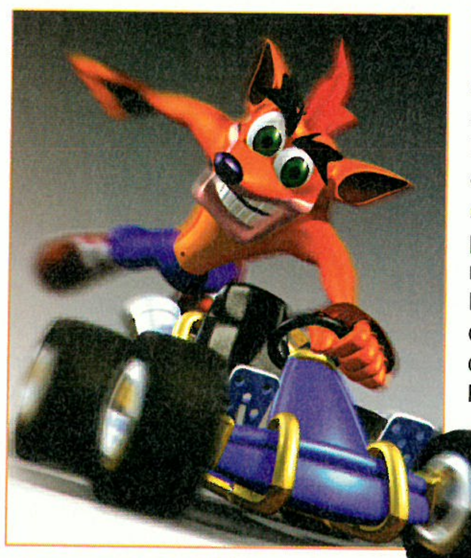
PAR CHRIS

CRASH TEAM RACING

EDITEUR : NAUGHTY DOG/SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : HIVER 99

Crash Team

La dernière course du Bandicoot



L'accord avait été signé et la cause entendue. Crash Bandicoot 3 : Warped devait être le dernier épisode de la série ! Pourtant, que les fans se rassurent et sèchent leurs vilaines larmes car la fin de l'année leur réserve une bien belle surprise. En effet, le chant des sirènes du marketing sait toujours trouver les mots justes et à force d'entendre des refrains rythmés par le mot : « Dollar », les Naughty Dog n'ont pu résister à l'envie de ressortir le marsupial déjanté de leur carton cartoonifié. Mais cette fois, ils nous l'assurent, c'est bien la der des ders ! Cependant, afin de fêter dignement cette retraite anticipée, l'équipe de Jason Rubin a décidé d'innover quelque peu en délaissant la plate-forme pour un genre actuellement très en vogue, j'ai nommé la course automobile cartoon ! En attendant Speed Freaks de Sony, Mario Kart ne cesse donc de faire des émules sur PlayStation. Mais que voulez-vous, après avoir vendu dans le monde plus de 11,5 millions d'exemplaires de la série Crash, les développeurs cherchaient une nouvelle direction à explorer et, comme d'habitude, un nouveau défi technique à relever. Avec Crash Team Racing, notre ami le Bandicoot passe à la vitesse supérieure.

ALORS QUE CERTAINS MARTÈLENT QU'IL NE FAUT JAMAIS CHANGER UNE MÉTHODE QUI MARCHE, LES NAUGHTY DOG EN ONT DÉCIDÉ AUTREMENT. POUR LE DERNIER GRAND RETOUR DE CRASH BANDICOOT, LES PLATES-FORMES ONT CÉDÉ LEUR PLACE AUX PETITS MOTEURS IMPULSIFS DES KARTS. QUI A DIT QUE LA CHANCE SOURIAIT AUX AUDACIEUX ?



Prendre un bon départ n'est pas indispensable pour remporter la course, mais il va falloir se battre.

Il existe plus d'une dizaine de bonus différents. Hop une caisse, hop une option qui tue.







Un superbe tremplin se profile à l'horizon. Les cascades sont particulièrement impressionnantes.



Dans les cavernes, les effets de lumière bénéficient d'un rendu excessivement coloré. C'est cartoon, on vous avait prévenu.

Racing



Lorsqu'un adversaire vous serre de trop près, vous aurez peu de chance de lui échapper.



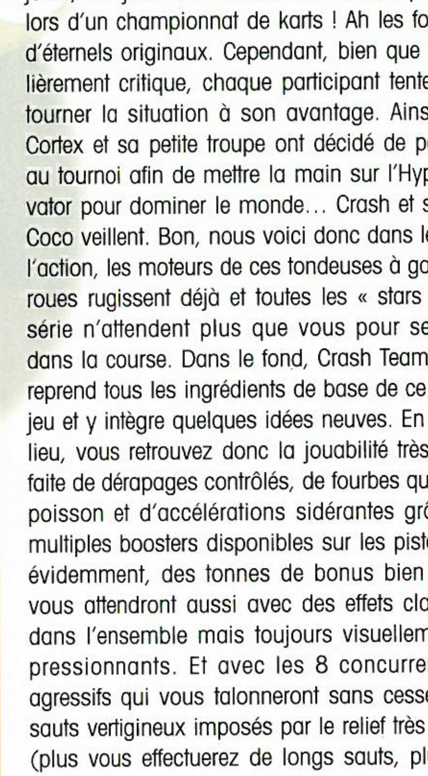
Les décors peuvent paraître un peu vides, mais au moins fini le clipping !

Certains éléments du décor viendront perturber votre progression. Méfiez-vous des avalanches.



C'EST DANS LES VIEUX POTS…

Comme vous avez pu le découvrir le mois dernier dans notre présentation de l'E3, le scénario de Crash Team Racing tient sur un sopalin plié en quatre, pas question de s'appesantir dessus donc. En fait, ce sont les folles aspirations de domination du monde affichées par le Dr Nitros Oxide qui servent de prétexte à l'organisation de ces courses délirantes. Ce savant, légèrement timbré et obsédé de vitesse (encore un qui n'a pas connu une enfance heureuse), a en effet décidé d'activer l'Hyper Activator, une redoutable machine compressant le temps, changeant les mois en jours, les jours en heures… s'il n'était pas battu lors d'un championnat de karts ! Ah les fous sont d'éternels originaux. Cependant, bien que particulièrement critique, chaque participant tente de retourner la situation à son avantage. Ainsi, le Dr Cortex et sa petite troupe ont décidé de participer au tournoi afin de mettre la main sur l'Hyper Activator pour dominer le monde… Crash et sa sœur Coco veillent. Bon, nous voici donc dans le feu de l'action, les moteurs de ces tondeuses à gazon sur roues rugissent déjà et toutes les « stars » de la série n'attendent plus que vous pour se lancer dans la course. Dans le fond, Crash Team Racing reprend tous les ingrédients de base de ce type de jeu et y intègre quelques idées neuves. En premier lieu, vous retrouvez donc la jouabilité très arcade faite de dérapages contrôlés, de fourbes queues de poisson et d'accélérations sidérantes grâce aux multiples boosters disponibles sur les pistes. Bien évidemment, des tonnes de bonus bien débiles vous attendront aussi avec des effets classiques dans l'ensemble mais toujours visuellement impressionnants. Et avec les 8 concurrents très agressifs qui vous talonneront sans cesse, et les sauts vertigineux imposés par le relief très bosselé (plus vous effectuerez de longs sauts, plus vous aurez de chance d'obtenir des ultra-boost), vous

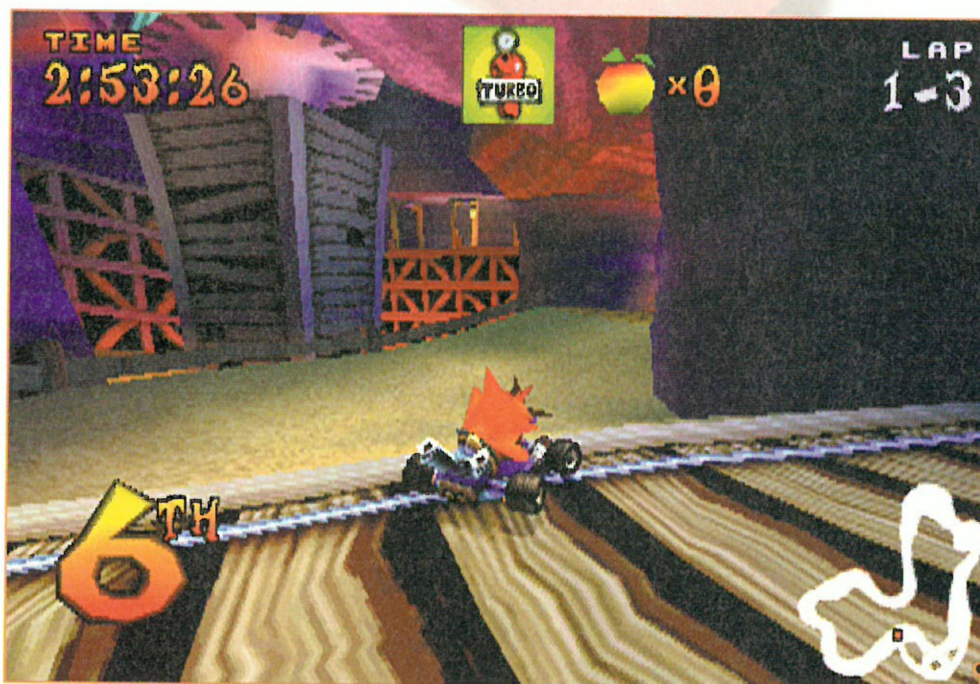




PAR GOLLUM







Humm... on dirait un raccourci bien fourbe. On y va ?!



pouvez être certain que les courses n'auront rien de pépère. En fait, dans l'esprit, CTR se rapproche sensiblement d'épreuves de cross-country. Des bosses, de la vitesse, de la boue... que demander de plus ? Un peu de profondeur de jeu peut-être. Mhumm, voyons voir si les Naughty Dog ont pensé à ce point. Eh bien apparemment, vu le nombre de challenges proposés du mode aventure, en passant par le Grand Prix, il devrait y avoir de quoi faire. Pourtant, n'oublions surtout pas le très prometteur mode battle, où vous pourrez affronter, dans des arènes survoltées, jusqu'à 4 amis simultanément en écran splitté (une possibilité qu'on retrouve aussi en versus normal). Au cours de ce mode bien convivial, il sera même possible de récupérer les options de paramétrage effectuées sur votre véhicule lors du mode aventure. Bon alors, d'accord, il ne s'agit pas d'un Gran Turismo, mais en réglant convenablement les trois paramètres que sont la tenue de route, l'accélération et la vitesse de pointe, il devrait être possible d'obtenir de bonnes sensations de conduite.

De la mécanique à la technique

Néanmoins lorsqu'on découvre pour la première fois Crash Team Racing, on se dit tout d'abord que les petits gars de Naughty Dog n'ont pas dû trop se fouler sur la réalisation du moteur 3D. A cet instant, les commentaires légèrement aigris commencent à fuser : « Ah mais ils ont repris le moteur graphique des courses de

CRASH ET LE MONDE

■ Grâce au tourbillonnant Crash, il n'aura fallu que trois ans à Naughty Dog (une société fondée en 1986 par deux jeunes de 16 ans, Andy Gavin et Jason) pour passer de l'ombre à la lumière. Trois années de folie soulignées par 11,5 millions d'exemplaires vendus dans le monde... Ce qui représente tout de même plus de 10 500 jeux vendus par jour ! Incroyable. Pour vous donner une meilleure idée de l'ampleur du phénomène, voici la répartition par pays des ventes de la trilogie Crash. Pour la petite anecdote, Crash est le seul jeu américain à avoir connu un tel succès au Japon où l'on retrouve souvent le Bandicoot en compagnie du sympathique Parappa the Rapper. En Europe, l'érosion de la popularité du marsupial semble assez notable. Crash Team Racing redressera-t-il la tendance ? ■

■ Crash Bandicoot (sorti en 1996)
- Etats-Unis : 2 084 553 exemplaires vendus
- Japon : 793 375 exemplaires vendus
- Europe : 1 613 367 exemplaires vendus

■ Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back (sorti en 1997)
- Etats-Unis : 2 114 535 exemplaires vendus
- Japon : 1 100 189 exemplaires vendus
- Europe : 874 554 exemplaires vendus

■ Crash Bandicoot : WARPED (sorti en 1998)
- Etats-Unis : 1 236 855 exemplaires vendus
- Japon : 1 064 980 exemplaires vendus
- Europe : 622 405 exemplaires vendus

LA PAROLE À JASON RUBIN, CRÉATEUR DE LA BANDICOOT MANIA

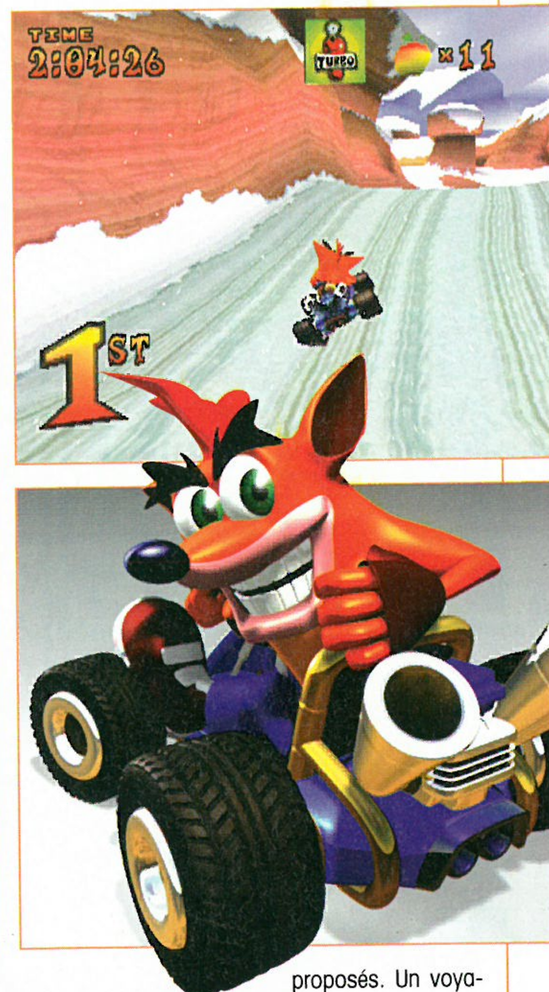


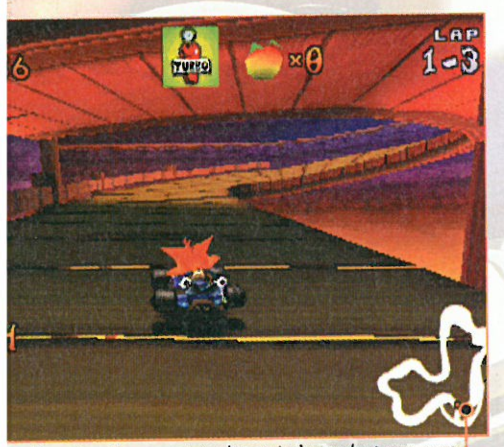
Joypad : Que recherchiez-vous avec Crash Team Racing ?
Jason Rubin : Notre volonté était de pousser la PlayStation et les jeux de courses vers de nouveaux sommets de technique et de jouabilité, en y intégrant une sacrée dose de fun. Pour y parvenir, il nous fallait créer un jeu multi-joueurs très prenant et qui regroupe tous les éléments principaux de l'univers de Crash. Un titre que nous dédions aux fans.

Avez-vous rencontré des difficultés en cours de développement ?
Notre travail a débuté il y a près d'un an. Et comme nous partions de zéro, il a fallu tout redéfinir. En ce moment, nous continuons d'optimiser tout ce qui peut l'être, mais nous pensons déjà que nous disposons du plus puissant moteur 3D temps réel sur PlayStation.

Quelles en sont les particularités ?
Eh bien, outre l'affichage de larges scènes qui s'effectue sans les moindres disgracieux effets de clipping ou de brouillard, nous sommes parvenus à maintenir la vitesse d'animation sans saccade. Chaque année, nous tentons de pousser plus loin les capacités de la PlayStation et, avec Crash Team Racing, nous avons une fois de plus relevé ce défi.

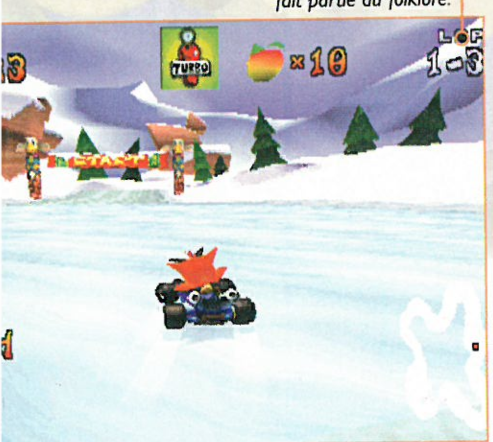
Un conseil pour les joueurs ?
La clef du succès réside dans l'entraînement, mais aussi dans votre manière de conduire. N'hésitez donc jamais à jouer des coudes pour vous imposer. Et comme le répète Cortex : « Que reprochez-vous à la conduite sauvage » ?





Des circuits souvent tordus, qui n'attendent que vous pour battre des records !

Comme dans tous les Mario-Kart like, le niveau enneigé fait partie du folklore.



motos de Crash 3. C'est du vol ! » ou bien : « Pfffui, je suis certain que c'est un mode bonus de Crash 3 déguisé. ». Ecoutez ces hommes de peu de foi... Heureusement, d'un bond, Jason Rubin, véritable papa gâteau pour tous ses jeux et dirigeant-fondateur de Naughty Dog à ses heures perdues, arrive à la rescousse. Petite démo, explications succinctes, et, immédiatement, la magie Crash opère. Le plus beau compliment qu'on pourrait probablement adresser aux développeurs serait de prendre Crash Team Racing pour un jeu Nintendo 64... sans fog et avec Ram Pak ! En effet, après quelques courses, techniquement, CTR en met plein la vue. Textures fines et lissées, vitesse d'animation surprenante, absence totale de clipping, rendu caoutchouteux très cartoon, effets visuels splendides... Arrgh que ceux qui médisaient tout à l'heure ravalent immédiatement leur venin ! Jason Rubin se montre très franc à ce sujet : « L'avancée technologique séparant Crash 3 de Crash Team Racing est amplement supérieure à celle qui existe entre Crash 1 et Crash 3. Chaque année, nous parvenons à tirer toujours plus de cette enthousiasmante petite boîte (oh que c'est poétique de parler ainsi de la PlayStation !) ». Autre objet de satisfaction, la gestion des caméras semble avoir été parfaitement prise en compte. Comprenez par là que, même lorsque l'action s'emballe avec des sauts vertigineux ou bien des virages bien serrés, la visibilité reste maximale. Une attention salutaire à la vue de la topographie plus que tourmentée de la vingtaine de circuits proposés. Un voyage dans le grand canyon, en plein cœur de la forêt vierge, dans un centre d'expérimentation futuriste ou encore sur les pentes enneigés de l'Himalaya... ça vous tente ? Lorsqu'on connaît la renommée de la série des Crash dans le monde, on a beau faire, on ne parvient pas à être pessimiste un seul instant quant aux chances de succès de ce Crash Team Racing. Pas vraiment original, mais fun et bien réalisé, le dernier Crash ne devrait pas nous décevoir.



Andy Gavin, l'autre « fou » des Naughty Dog, pose pour la postérité en compagnie de ses créatures !

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



Tiens, je suis prêt à parier qu'en ce moment, vous êtes allongé sur le sable chaud, vos cheveux sont mouillés et le soleil caresse doucement, mais sûrement, votre épiderme recouvert d'indice 8. Vous grignotez trois, voire quatre « Petits écoliers » en lisant d'un œil la page de garde des News, en matant de l'autre les petits sirènes bronzées qui déambulent sur la plage. Le comble de la préciosité, la vie de pacha, quoi. Enfin, tout ça pour dire que les éditeurs, après un salon de l'E3 haletant, ont eux aussi éprouvé le besoin de prendre un peu le large. A l'Est, Namco a le bon goût de nous livrer quelques informations supplémentaires sur l'un des titres les plus impressionnants présentés à Los Angeles, Soul Calibur. Capcom, fidèle à lui-même, fait une fois de plus dans le recyclage avec la suite de Rival Schools. Gros soupir... Mais bon, on a l'habitude. En revanche, Konami annonce Vandal Hearts 2 et ça, c'est plutôt cool ; enfin un jeu intellectuel ! L'Europe, quant à elle, a le ventre tournée vers le soleil. Pas d'annonces sensationnelles, c'est vrai ; néanmoins, Pad fait le point sur les préparatifs du lancement de la Dreamcast et les prochaines simulations de sport. Cool, non ?

Soul Calibur

Des mouvements aériens et pleins de grâce.



Éditeur :	Nam
Machine :	Dreamca
Sortie au Japon :	été 9
Sortie en Europe :	non communiqué



On ne se lasse pas de parler d'un jeu, surtout lorsqu'il atteint les qualités graphiques de la bombe Soul Calibur. Y a pas à dire, Namco maîtrise vraiment son sujet.



Soul Calibur est le premier jeu de Namco pour la console la plus puissante du marché, la Dreamcast. D'une qualité sans commune mesure avec la version arcade dont il est issu, il propose des graphismes d'une très haute qualité et des modes de jeu originaux, comme nous vous l'avions annoncé dans notre précédent numéro. Ce mois-ci, nous vous montrons de nouveaux éléments d'une version de jeu plus avancée, ainsi que la seconde apparence de chaque personnage. Première nouveauté, et non des moindres, les visages ont été à nouveau complètement refaits, car les programmeurs de Namco se sont rendus compte que la Dreamcast permettait de les animer en temps réel, sans ralentir la machine. C'est ainsi que, pendant le combat, on verra les combattants rire, grimacer, prendre un air menaçant voire souffrir s'ils prennent trop de coups. Une impression de vie qui donne une nouvelle dimension aux jeux de combats, puisque les combattants exprimeront leurs émotions en temps réel. Et, chose incroyable, les développeurs sont allés jusqu'à modéliser la langue et les dents, offrant le niveau de détail le plus élevé jamais atteint dans un soft de combats sur quelque machine que ce soit. Comme le déclare l'unité "VS" de Namco (le département en charge des jeux de combats), « (...) la qualité visuelle des personnages de la version Dreamcast ne cesse d'augmenter, et nous avons été extrêmement surpris de découvrir que nous pouvions modéliser tout l'intérieur de la bouche des personnages. Nous avons aussi augmenté le nombre de polygones au niveau du cou, afin que les combattants, lorsqu'ils lèvent ou baissent la tête, aient l'air plus humain. Nous n'en sommes pas au point où l'on peut dire que tout est fini, mais Ivy, par exemple, avance beaucoup. Et en particulier la refonte de ses fesses (sic). Ce seront les premières de toute l'Histoire du jeu vidéo à bouger comme en vrai (rires) ! »



Le balayage reste un des grands classiques du jeu de combats, malgré l'évolution de Soul Calibur.

Lorsqu'un soul charge est enclenché (pression des 3 boutons simultanément lorsque l'on prend un coup), le personnage, étincelant, devient beaucoup plus fort pendant un court instant et ses attaques ne peuvent plus être parées.

8-way run et beauté fatale

Plus fort encore. Au lieu de se contenter de reprendre les algorithmes de déplacements du jeu d'arcade, le staff de Namco a refait des séances de Motion Capture avec un professionnel des arts martiaux, dans le but de refaire certains enchaînements et de les rendre plus fluides et plus spectaculaires encore. Selon certaines rumeurs, tout viendrait du fait que le jeu tourne plus vite sur Dreamcast qu'en arcade et que, du coup, certains mouvements manquaient d'étapes intermédiaires. Comme dans la version arcade, le jeu garde les mêmes systèmes, tel le 8-way run permettant de contourner l'adversaire pour contre-attaquer violemment. On a aussi le guard impact, qui permet de balancer à son vis-à-vis un choc au moment même où ce dernier frappe, afin de l'étourdir juste le temps de placer un ou deux coups qui, bien enchaînés, pourraient s'avérer fatals. Le mot de la fin, nous le laisserons à M. Tanaka, manager du projet Soul Calibur : « Cela fait des années que je travaille dans les jeux vidéo mais c'est réellement la première fois que nous obtenons un jeu de cette qualité technique. Voir chaque jour ce dont est capable la Dreamcast sur Soul Calibur est une joie. Nous sommes en train d'achever la seconde moitié du développement et j'espère que les joueurs prendront autant de plaisir à voir les photos du jeu que nous en avons eu à le réaliser. » Une fois encore, là tout est est dit.



Les effets visuels de chaque super-attaque sont splendides.

Zoom-zoom

Voici les visages des personnages, en format close-up. Admirez la multitude de détails qui composent chacun des vêtements ainsi que les diverses expressions du visage.

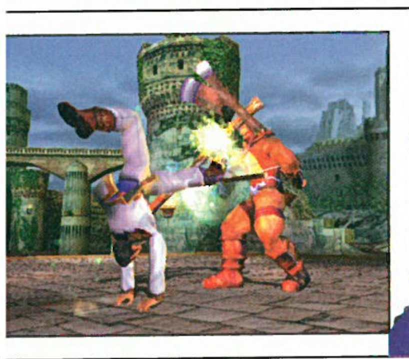






L'un des trois plus beaux jeux de l'année 99

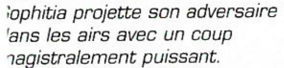












;ophitia projette son adversaire ;ans les airs avec un coup ;agistralement puissant.





Soul Calibur

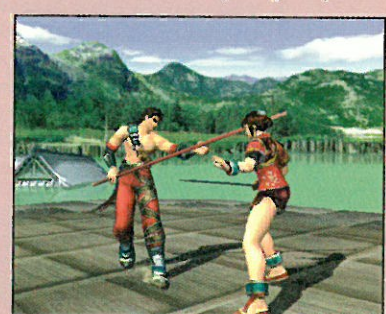




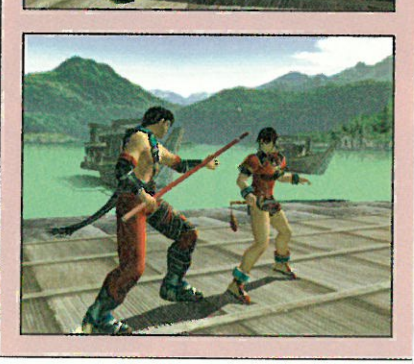


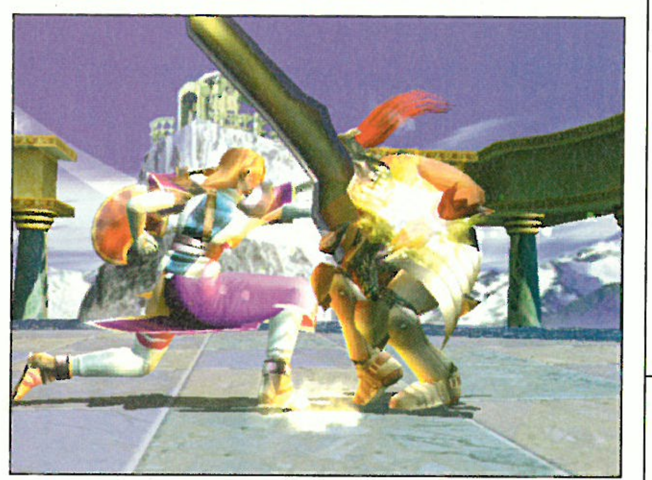
8-way run

Dans Soul Calibur, il est possible, à chaque instant, de se déplacer dans huit directions différentes, ce qui est particulièrement utile pour se placer derrière un adversaire un peu trop belliqueux.









Un titre qui fera certainement décoller la Dreamcast

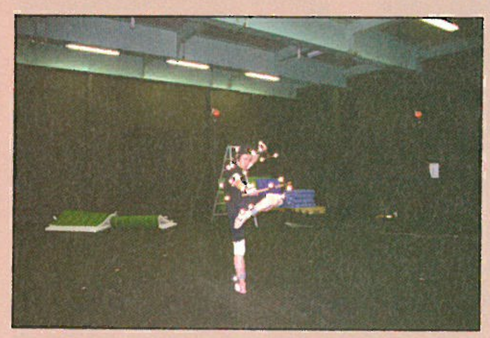
Le costume de Maxi se déforme en temps réel, comme tous les autres vêtements ou accessoires qui composent le look de chacun des dix combattants du jeu, qui possèdent chacun deux costumes.

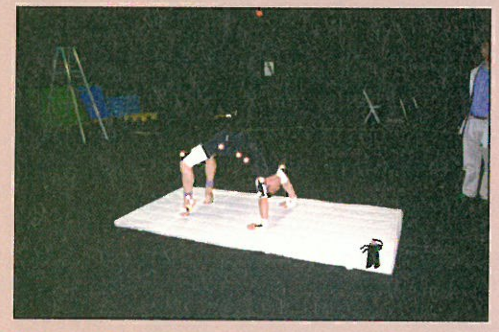


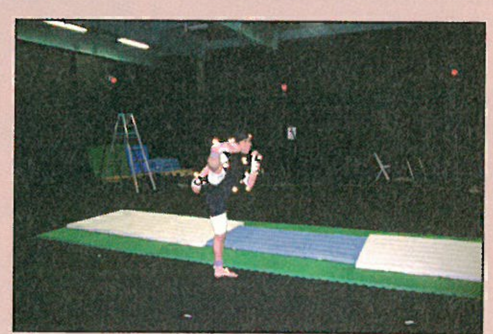


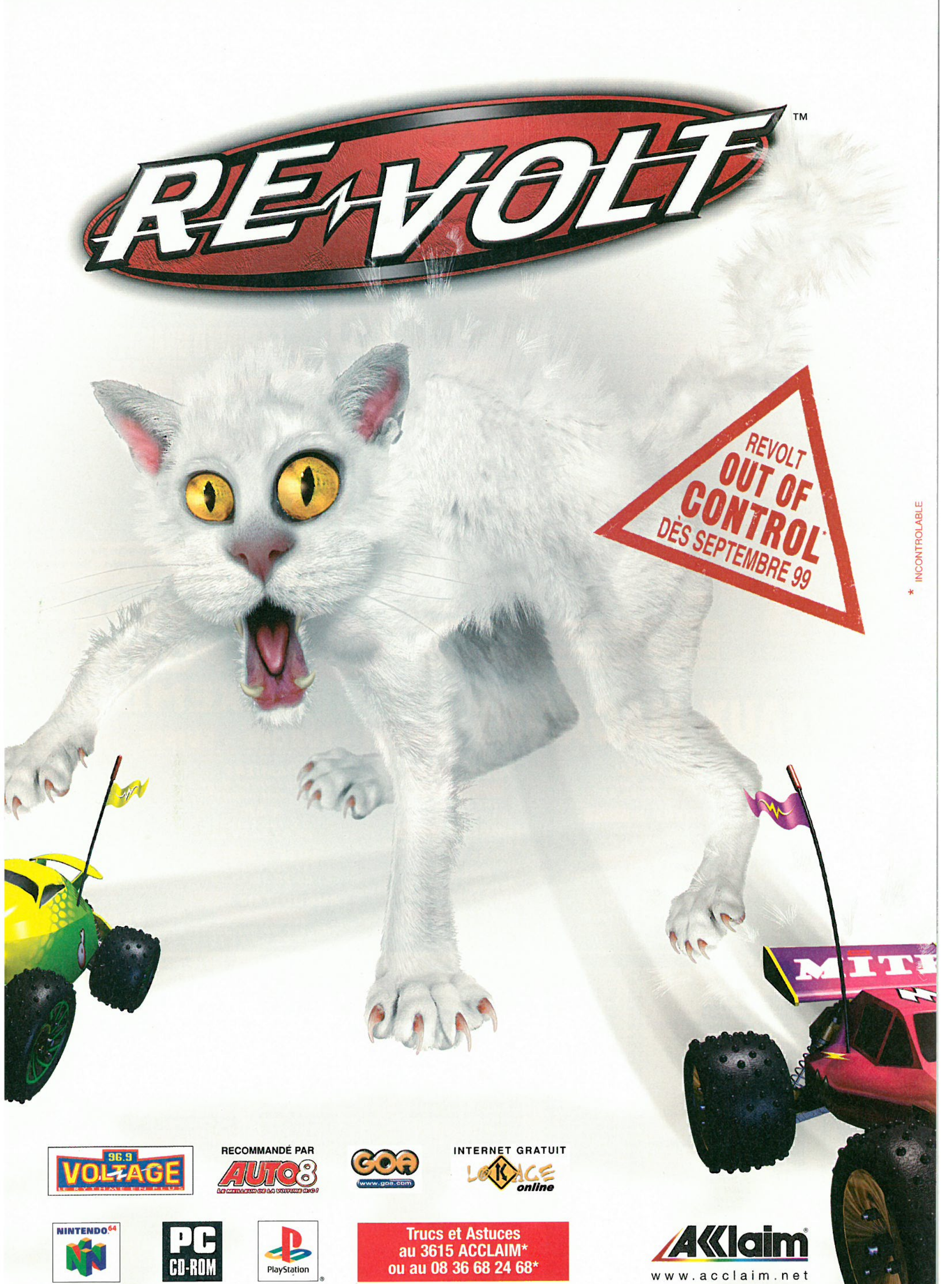
Galipettes en 60 images/seconde

Comme vous pouvez le constater sur ces photos, les captures de mouvements des divers combattants de Soul Calibur s'effectuent avec le concours de maîtres en arts martiaux et autres gymnastes bien plus souples que vous et moi. Enfin, que moi, c'est sûr.








RE-VOLT™
REVOLT
OUT OF
CONTROL*
DÈS SEPTEMBRE 99
* INCONTROLABLE
96.9
VOLTAGE
LE RYTHME EN PLUS
RECOMMANDÉ PAR
AUTO8
LE MEILLEUR DE LA VOITURE R/C !
GOA
www.goa.com
INTERNET GRATUIT
online
NINTENDO64
PC
CD-ROM
PlayStation
Trucs et Astuces
au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*
Acclaim
www.acclaim.net

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

790F

NINTENDO64

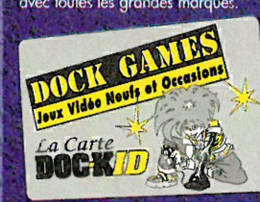
Le Pack F-1 WORLD GRAND PRIX

PACK F1
CONSOLE NINTENDO 64
+ F1 WORLD GRAND PRIX

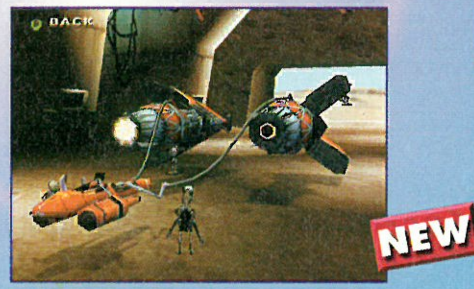
NEW

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



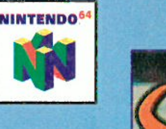
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

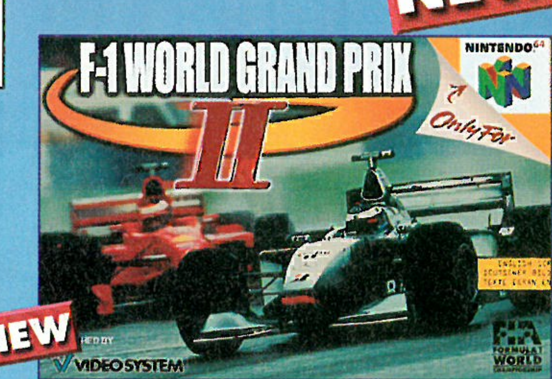


NEW



Star Wars Episode 1, l'événement cinéma 1999. Plongez vous dans la scène de course en Pod Racer et incarnez Anakin Skywalker un jeune garçon qui fera plus tard règner la terreur sous le nom de Dark Vader. *N64*





NEW

Des améliorations technologiques ont été apportées pour cette version II, intelligence artificielle renforcée, difficulté plus progressive... Vivez la nouvelle saison de F1 à la meilleur place : celle du pilote ! *N64*



ESPAGN
PORTUGA
LUXEMBOUR

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST OMER
5, rue de Calais
03.21.28.45.45

LORIENT 2 CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

NIORT CENTER
NOUVELLE ADRESSE 100m²
7, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

COLMAR
Passage St Martin
(Tél. voir minitel)

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

PAMIERS
12, rue Victor Hugo
(Tél. voir minitel)

GAP
55, rue Carnot
04.92.56.09.66

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

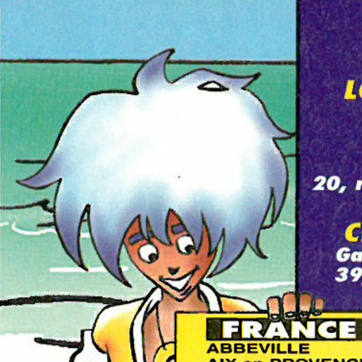
ANGOULEME CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Lecler
02.32.08.03.03

AVIGNON CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextie
04 90 82 22 61

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Vill
03.24.57.43.19



FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	NOUVEAU	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	NOUVEAU	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP	NOUVEAU	Tél : 04.92.56.09.66
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
SENLIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.44.60.0
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.4
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.1
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.6
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.9
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.6
ST OMER	NOUVEAU	Tél : 03.21.28.4
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.4
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.5
TARBES		Tél : 05.62.44.9
TARNOS		Tél : 05.59.64.1
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.5
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.6
TROYES		Tél : 03.25.73.1
VALENCE		Tél : 04.75.56.7
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.3
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.6

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.3
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.9

EUROPE

BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 6

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.0
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.3
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.8
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.0
LAUSANNE	Tél : 021.329.0
SIGNY	Tél : 022.363.0
SION	Tél : 027.323.8

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIR
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISS
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.1

CS ET ASTUCES SUR
515 CODE
OCK GAMES
MSE, 2.23f/mn

IFANE COMPO 04 72 72 06 11



succès phénoménal de V-Rally,
aux sensations uniques de
de V-Rally 2. Réalisme pous-
trême, pilote et co-pilote ani-
ormation et encrassement des
en temps réel... ! PSX
369F
NEW
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION
OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES
+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE
DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE VIBRANTE
790F
OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES
+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE
DUAL SHOCK
iants terroristes d'une nouvelle
n menacent la race humaine. Ils
t un dangereux virus génétique : Le
lter. PSX
syphon filter
NEW
SILENT HILL
NEW
Vous pensez tout connaître de votre monde ? Un monde simple, balisé par des repères où la notion de bien et de mal sont clairement définis. Mais dès votre arrivée dans Silent Hill vous comprendrez que toutes ces certitudes ne sont qu'illusions... PSX
DRIVER
OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES
UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 500 PREMIERS ACHETEURS
TOP
DRIVER
En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous devrez faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais... PSX
NEW
CROC 2
UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS
Depuis que Croc à été bani pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennui. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! PSX
TOUT L'ÉTÉ PLUS DE
10 000
CADEAUX A
GAGNER
GAME BOY COLOR
NEW
a bug's life
499F
UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS D'UNE CONSOLE GAME BOY COLOR
US AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS
E VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER
cept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans
s-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, infor-
e gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
ez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
AL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON
k des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain
conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offres valables dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux

Éditeur :	Konam
Machine :	PlayStatio
Sortie au Japon :	15 juillet 9
Sortie en Europe :	fin 99/début 200

Vandal Hearts 2





Il est possible de connaître les actions que va entreprendre l'adversaire, en regardant la petite icône qui se trouve au-dessus de sa tête.

Après le stratégique mais sanguinolent Vandal Hearts, Konami récidive avec Vandal Hearts 2, la porte des cieux. Un jeu tactique pour les adeptes des wargames fantastiques.





Le mode dual turn sépare l'écran en deux, pour montrer en simultané les agissements des deux camps.

Depuis 1996, date à laquelle était sorti Vandal Hearts au Japon, trois longues années se sont écoulées. Un temps qui aura permis à Konami de peaufiner sa maîtrise de la PlayStation. Le moment était donc venu de s'atteler à un Vandal Hearts 2. L'histoire, qui n'a aucun lien avec celle du premier volet, place le joueur dans la peau d'un jeune garçon au destin agité, Yoshua. Ce petit garçon, fils d'un simple fermier, sera, à la mort de ses parents, recueilli par le chef du village Kodoleff. Puis se sera la famille Koshimo, une maison noble, qui l'adoptera. C'est ce qu'on appelle avoir de la chance ! Comme tout adolescent qui se respecte, il se sentira obligé de mettre ses parents adoptifs hors d'eux. Il prendra donc la tête des Loups pourpres, un groupe de brigands. De là, Konami nous a concocté une histoire entre Adèle et Yoshua. On imagine sans peine que le romantisme risque d'être le maître mot de cette histoire. Après FFVIII, les jeux PlayStation comptent nous faire pleurer.

Un système de combats original

Puisqu'il y a de fortes chances pour que le scénario nous saoule rapidement, concentrons-nous sur le jeu. Vandal Hearts 2 propose un système assez novateur dans le petit monde des simulations-RPG.

Pour commencer, le joueur déplace ses hommes et les pousse à attaquer à des endroits bien définis, avant que la console ne fasse de même. Puis, une fois les ordres donnés, tous les personnages bougent en même temps, respectant la vitesse d'exécution de chaque combattant. Succinctement, il va falloir être sûr de son coup si l'on demande à un archer d'aligner un ennemi alors qu'il est possible que ce dernier se déplace avant que la flèche ne lui tombe dessus. Ce principe de calcul de la vitesse de déplacements des personnages demande donc au joueur un plus grand sens tactique. Cela met aussi l'accent sur l'utilisation des sorts de zone, qui, plus que jamais, seront indispensables lorsqu'on souhaite toucher le plus d'ennemis possible. Invocations, magies d'attaques ou de soins, les sortilèges restent classiques. Cependant, une attention toute particulière a été portée aux graphismes pour des effets réellement spectaculaires. FFVII aurait-il fait des émules ?

Graphiquement différent

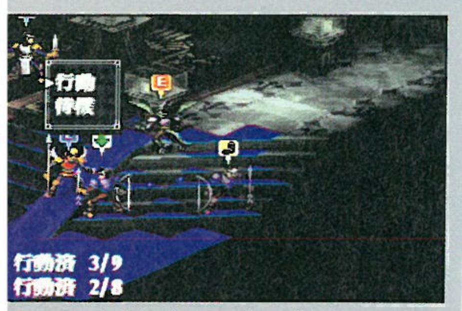
D'une manière plus générale, pour ce qui est de l'atmosphère graphique, Vandal Hearts 2 propose, à la manière du premier volet, une carte entièrement en 3D sur laquelle des sprites 2D (les personnages) se déplacent. Bien entendu, tous les combattants sont animés et, sur les champs de bataille, il y aura de l'activité. Cependant, l'évolution graphique est évidente. Les graphismes granuleux du premier Vandal Hearts font place à des décors lissés et des sprites bien plus fins. Konami n'a pas perdu son temps depuis le premier volet ! Prévu pour le 15 juillet prochain au Japon, le jeu devrait arriver dans les 6 mois qui suivent, en version française. Une très bonne habitude de Konami et de sa filiale française, pour qui l'Europe constitue un marché primordial. Un modèle pour d'autres.



Cette magie inonde l'écran d'une puissante pellicule de glace. Il s'agit de Ice Cruiser.



Dual Turn System



Le joueur choisit où va se placer l'archer.



L'archer sélectionne son arme, puis choisit la zone qu'il va viser dans la limite de son aire d'efficacité.



L'archer valide ensuite sa cible.



Une fois les choix effectués, l'écran se sépare en deux et montre les déplacements des divers combattants.



Par chance, l'ennemi n'a pas eu le temps de bouger.



Il est possible à chaque instant d'avoir accès à la feuille de chacun des personnages.



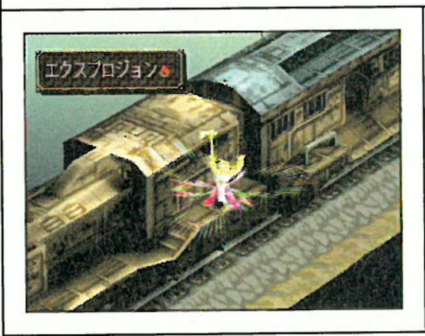
Le menu d'action propose les options habituelles : items, déplacements, etc.



Vandal Hearts 2 propose une foule de nouveautés



Vandal Hearts 2
Tenjō no Mon







Vous pouvez faire tourner la carte, afin de profiter de tous les angles de vue.

Décomposition d'une magie

Voici la décomposition image par image du déclenchement d'une magie « lame de glace » et de ses effets sur la carte pendant la bataille.





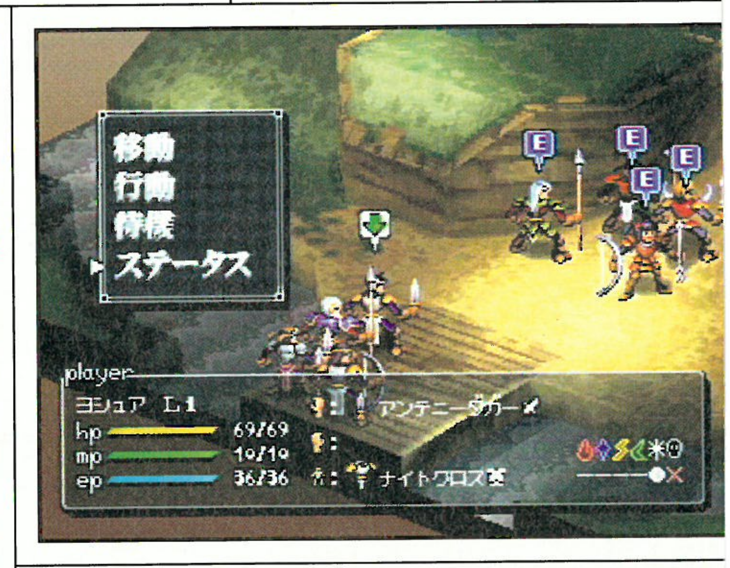




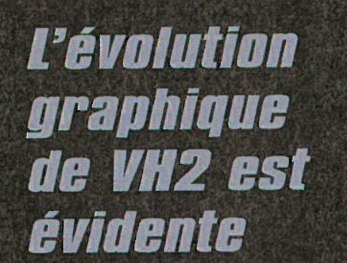








L'évolution graphique de VH2 est évidente





Un scénario complexe

A l'instar de Vandal Hearts premier du nom, le scénario du jeu n'est représenté que par quelques scènes de blabla qui font office de transition entre les scènes de bataille.









a capacité des déplacements de chaque personnage se calcule selon sa
élérité et sa classe.

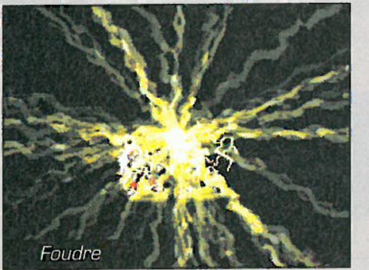
De la magie plein les yeux


Blizzard


DynaBlast 1


DynaBlast 2


DynaBlast 3


Foudre


Heat


ElectricHound


FlashBeat


Feu 1


Feu 2



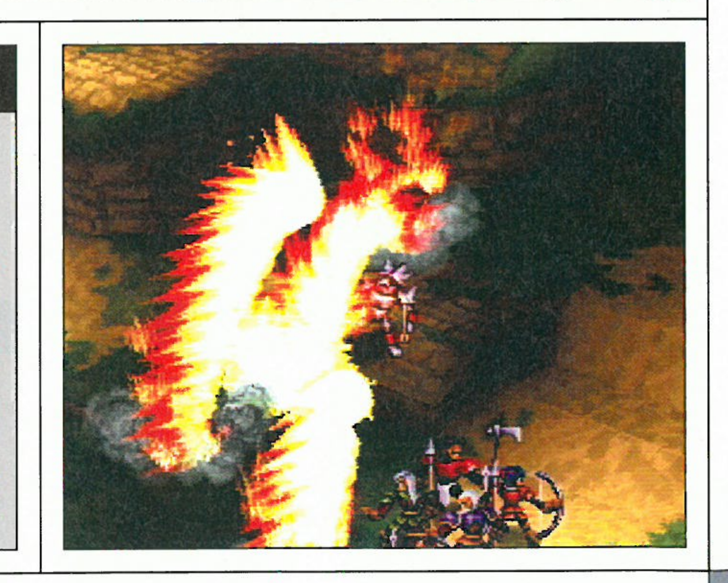
VH2 comblera les amateurs de jeux de stratégie-RPG

Des combats rondement menés

Une fois l'ennemi choisi et les ordres donnés, les petits personnages sur la carte s'animent comme de véritables marionnettes de combats et se frappent dessus, parfois avec peu de succès vu le degré d'intuition que requiert le nouveau système.









Le mini-jeu de danse vous oblige à répéter les mouvements du partenaire. Si vous dansez correctement, son coeur est à vous.



Éditeur :	Capcom
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	août 99
Sortie en Europe :	à confirmer





Akira a beau être une guerrière sans pitié, elle n'en reste pas moins une jeune fille timide.

Rival Schools 2

Impossible de ne pas revenir sur les nouveaux éléments de Rival Schools 2. Un titre qui s'annonce tout aussi excellent que son prédécesseur.



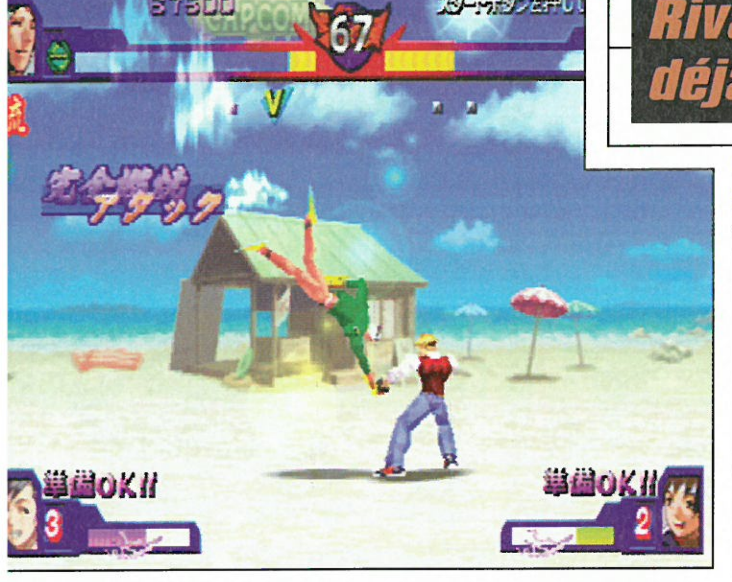
Souvenez-vous. Comme tout le monde le sait, Rival Schools premier du nom était un jeu de baston complètement délirant mettant en scène divers écoliers dotés de pouvoirs incroyables et qui se battaient parfois à deux contre un. La suite de ce soft excellentissime, prévue pour le mois de juillet au Japon, inclura, comme dans le premier volet en version japonaise, un jeu d'aventure où vous créerez votre propre personnage. Pour commencer, le joueur devra choisir ses fringues, en décidant dans quelle école il va s'inscrire. C'est un peu essentiel lorsqu'on est une fashion victim, n'est-ce pas Willow ? Ensuite, il devra choisir son sexe (là, c'est un peu le rêve de tout le monde), puis son faciès. Une fois votre profil clairement défini, vous pourrez enfin vous adonner au « Nekketsu Seishun Nikki », soit, en français : « le journal de l'ardente jeunesse ». Génial. Durant un an, le joueur vit au rythme d'un lycée débile comme on en trouve dans bons nombres de mangas, et doit apprendre à devenir fort et se faire plein d'amis. Pour cela, les occasions seront nombreuses et, contrairement à la vraie vie, il y aura toujours un personnage sympathique au détour d'un couloir du lycée pour venir vous filer un coup de main. C'est chouette la vie dans Rival Schools !

Les grandes leçons de la vie

Le but de cette partie du jeu est, bien évidemment, de se créer un personnage qui, à la fin de l'année scolaire, pourra apparaître dans le jeu de combats final. Pour être suffisamment fort, il faudra s'entraîner, faire du sport ou apprendre à se maîtriser. Pour cela, une seule solution : s'inscrire à un club du lycée. Foot, base-ball, natation, volley, chant, science, sumo ou dessin, chacun de ces clubs donnera au joueur des avantages différents. Ainsi, s'inscrire au foot apportera une grande puissance de coups de pied, mais des coups de poing faibles et une résistance pas extraordinaire. D'un autre côté, si on s'inscrit au club d'art, on aura une force de frappe assez faible, mais une force spirituelle très élevée. Pratique pour déclencher les furies. Sachant qu'il est possible de changer de club chaque trimestre, vous pourrez créer un personnage parfaitement équilibré ou mettre l'accent sur quelques caractéristiques. Ensuite, il va falloir apprendre des coups spéciaux, et se trouver des amis afin de les copier. Sachant que les autres élèves susceptibles de devenir vos amis sont des personnages du jeu, il n'y aura pas d'inquiétude de ce côté-là. Il suffira de traîner avec le ou les personnages de votre choix pour subir leur influence et ainsi pouvoir utiliser leurs coups spéciaux. Enfin, viendra ensuite le choix du partenaire, décisif pour les attaques à deux. Il sera bien entendu possible de choisir un ami, mais pourquoi ne pas en profiter pour se trouver un(e) petit(e) copain ou copine ? Paré pour une séance de drague ? Il ne reste qu'à souhaiter que le jeu arrive en Europe, sans être amputé de ses principaux atouts.



Rival Schools 2 est encore plus déjanté que son prédécesseur



Une équipe qui gagne...

Comme dans le premier volet, les super-attaques se déclinent en deux versions. La première correspond à des super-attaques normales déclenchées seules, et les secondes sont celles réalisées à deux, en appelant le partenaire à la rescousse. Quoi qu'il en soit, le resultat est toujours dévastateur.





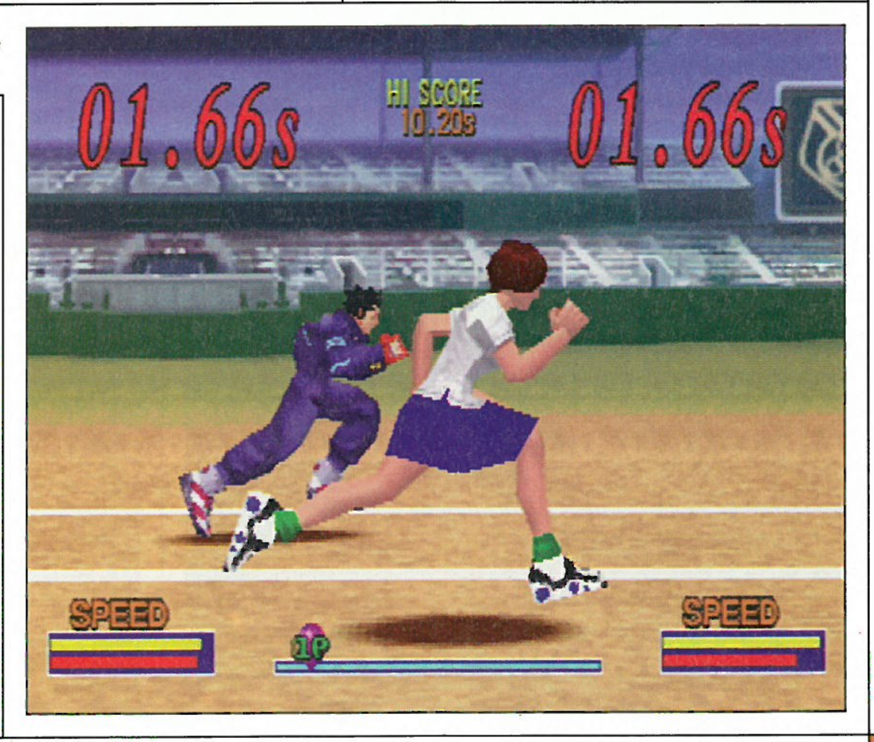


La fatalité de la natation synchronisée est l'une des plus débiles du jeu.

Il faudra presser les boutons en rythme, pour pouvoir battre vos adversaires à la course. En cas de victoire, vous serez la vedette du lycée.



attaque du flash aérien semble efficace.



Rival Schools 2



Lorsque deux coups touchent en même temps, un éclair violent apparaît.

Des attaques toujours aussi débiles

Nagare et Ran, les deux nouveaux persos sont là pour le prouver : Rival Schools n'a pas perdu de son esprit humour et dérision. Capitaine de l'équipe de natation, Nagare se bat avec ses palmes et fait des massages cardiaques violents à ses adversaires. Ran, reporter du journal du lycée, se bat à coup d'appareil photo et de journaux roulés.









Deux nouveaux persos inédits pour la PlayStation









SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D



* Offre non cumulable, valable jusqu'au 10 septembre 1999 dans les boutiques participant à l'opération et sur présentation du magazine.

enseigne-toi dans boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 160 magasins

FRANCE

lley	04 79 81 00 34
urg en Bresse	04 74 23 13 54
rney Voltaire	04 50 40 43 43
auny	03 23 38 00 10
on	03 23 79 08 84
issons	03 23 59 18 18
lers-Cotterêts	03 23 76 21 72
p	04 92 52 72 74
ndelieu	04 93 93 54 33
nton	04 93 28 26 55
nonay	04 75 32 42 53
dez	05 65 67 06 15
-en-Provence	04 42 20 67 18
es	06 07 06 04 30
s-sur-Mer	04 42 05 96 88
lons-de-Provence	04 90 56 62 30
yeux	02 31 51 00 99
nfleur	02 31 89 75 00
ieux	02 31 63 07 77
rillac	04 71 43 56 56
Rochelle	05 46 51 86 86
yan	05 46 22 15 04
ntes	05 46 93 51 75
ve	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 38 39
47 Agen 2	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Metz	03 87 74 65 70
57 Thionville	03 82 53 80 81
60 Beauvais	03 44 48 53 60
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 19 07 00
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93 Villemomble	01 48 55 21 69
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Guyanne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 1 magasin : Mons. 065 84 60 33

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Auch • Avalon • Avignon • Epinal • Hazebrouck • La Fleche • La Réunion • Marseille • Mont de Marsan • Montauban • Muret • Paris • Plaisir • Quimper • Roubaix • Sète • Toulouse • Vire.

ITALIE

- Turin.

MAROC

- Casablanca.

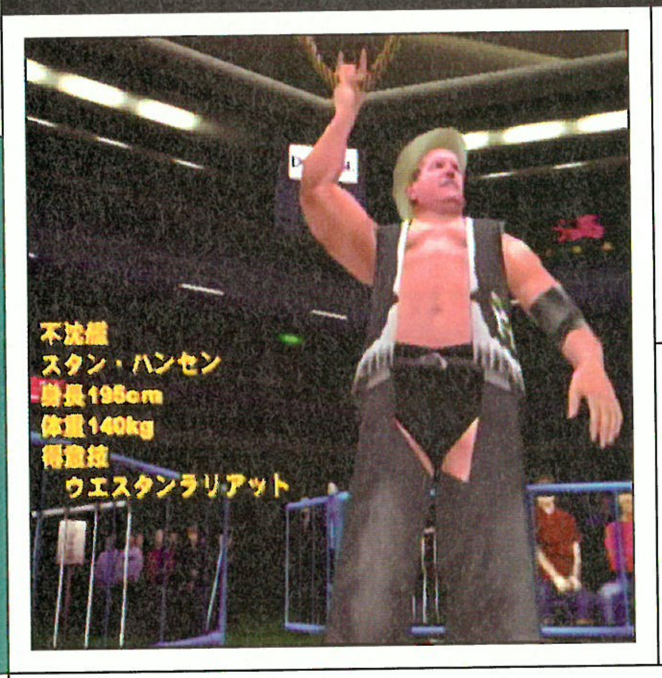
PORTUGAL

- Lisbonne.

Giant Gram



Giant Gram est l'un des jeux qui, graphiquement, impressionnent le plus sur Dreamcast. Prêt pour un jeu de catch photo-réaliste ?

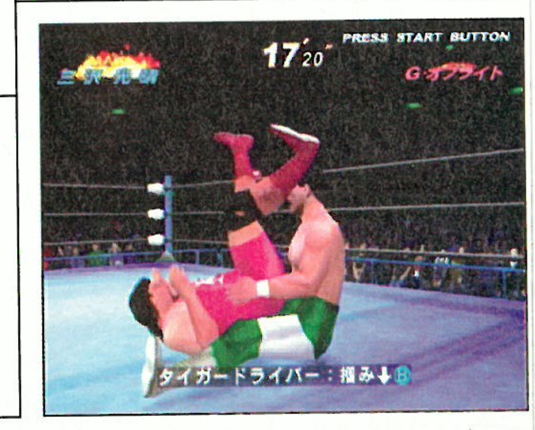




Le mode de création de joueurs est clair et complet.



Au bas de l'écran, le nom de la prise ainsi que la manière de l'exécuter apparaissent.



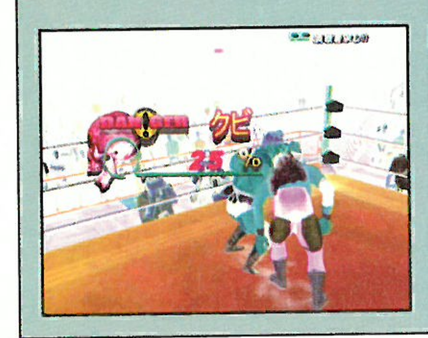
Fans de catch devant l'éternel avec leur ligue bien à eux, les Japonais accueilleront avec enthousiasme Giant Gram et, lorsque vous lirez ces lignes, vous comprendrez pourquoi. Contrairement à la plupart des infâmes produits de catch d'outre-Atlantique, Giant Gram reprend le système de jeu de son grand frère sur Saturn. Ce dernier proposait, en effet, à l'époque, un système technique et révolutionnaire dans l'enchaînement des prises. Cette fois-ci, nous aurons en plus la joie d'avoir un jeu graphiquement irréprochable (on le souhaite, tout du moins), grâce aux capacités de la Dreamcast. Pour l'occasion, chaque catcheur de la All Japan Pro Wrestling (la ligue de catch la plus populaire au Japon) a été modélisé et intégré dans le jeu, et ce avec le plus grand soin. Parmi les 14 catcheurs, on retrouvera le défunt Giant Baba, l'étoile japonaise du catch. Ce dernier avait d'ailleurs collaboré à l'élaboration du jeu. Comme sur Saturn, des personnages de Virtua Fighter apparaissent en guest stars. On pourra donc se battre contre les vrais catcheurs japonais avec Jeffry, Wolf et Kage, qui auront gardé la plupart de leurs coups spéciaux.

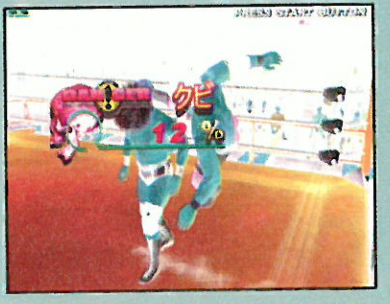
Compatible avec l'arcade

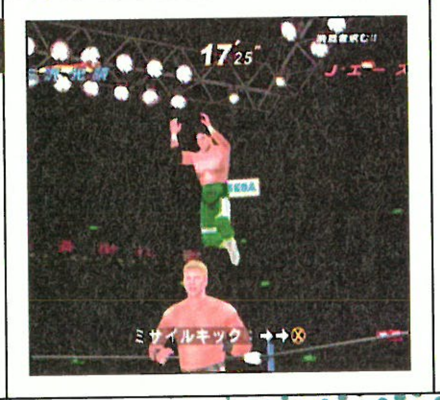
Du catch non conventionnel, spectaculaire et original. En effet, pour la première fois, le jeu proposera d'utiliser le Visual Memory et de le brancher sur le meuble d'arcade Giant Gram afin de pouvoir, en salle, défier les autres joueurs avec un personnage que l'on aura créé. Car la force de Giant Gram, c'est aussi de proposer un mode d'éditeur de catcheurs qui permet de créer de A à Z un nouveau perso. Taille, poids, force, résistance, corpulence et même déguisement, tous les paramètres ou presque ont été pensés pour que l'identification puisse être totale et l'imagination peu bridée.

Fracture en fractale

Lorsqu'un catcheur effectue une prise à risque sur son adversaire, l'action se « gèle » un moment tandis qu'une indication apparaît à l'écran. Cette dernière détaille l'endroit qui a été touché (cou, colonne, bassin, coude) ainsi que le pourcentage de traumatisme. A 100 %, c'est l'abandon obligatoire... et la chaise roulante. N'est pas Superman qui veut.









La violence de certaines prises est amplifiée par des effets stroboscopiques.



COLISSIMO 48 Heures !
ONOPOST 24 Heures !

mmandez par **Téléphone**
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

ommandez par **Minitel**
15 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

mmandez par **Courrier**
emplissez le bon de commande en bas de page

Z NOUS RENDRE VISITE !
, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

IMPORT DIRECT JAPON / USA



LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR CONSOLES

Juillet/Août... Un cru de très grande qualité !!













SATURN

World War 3 (Jap)	249,00 F
oon RPG (Jap)	149,00 F
eneration Vol.2 (Jap)	349,00 F
eneration Vol.3 (Jap)	349,00 F
eneration Vol.4 (Jap)	349,00 F
Jap)	199,00 F
& Dragons Collection (Jap)	499,00 F
-A girl friend made of steel (Jap)	299,00 F
ost One (Jap)	299,00 F
ake (Jap)	249,00 F
oy (jap)	199,00 F
ighters 97 (Jap)	195,00 F
(Jap)	199,00 F
(Jap)	195,00 F
EG Edition (Jap)	299,00 F
ght Rayearth (us)	Tél.
per Heroes (us)	295,00 F
per Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap)	495,00 F
per Heroes Vs Street Fighter (Jap)	399,00 F
chool Lunar (Jap)	245,00 F
e (Jap)	245,00 F
tory (Jap)	199,00 F
n (Jap)	369,00 F
ble 2 (Jap)	195,00 F
I (Jap)	295,00 F
ga 1 (Jap)	149,00 F
e Holyark (Jap)	179,00 F
mi Tensei DS Special (Jap)	395,00 F
ter Zero 2 (Jap)	199,00 F
ter Zero 3 (Jap)	Sortie en Août
ter Zero 3 + RAM (Jap)	Sortie en Août
5 II (Jap)	349,00 F
re (Jap)	249,00 F
tastica (Jap)	199,00 F
Of The Dead (Jap)	199,00 F
)	245,00 F
(Jap)	245,00 F
u 7 + Cart. (Jap)	295,00 F
oes Perfect (Jap)	199,00 F
Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	495,00 F
boarding Trix'98 (Jap)	195,00 F
Champ Dozzy J (Jap)	195,00 F

De nombreux autres titres sont en promotions !!!
Contactez nous pour connaître nos disponibilités !!
te sur demande accompagné d'une enveloppe timbrée.

Le coin des Promos...



Titre	Version	Prix
1 On 1	Vers. Japonaise	149 F
Ridge Racer 4 + JOGCON	Vers. Japonaise	349 F
The Legaia	Vers. japonaise	149 F
Gex 3	Vers. Américaine	169 F
C The Contra Adv.	Vers. Américaine	169 F
Spyro The Dragon	Vers. Américaine	99 F
Libero Grande	Vers. Japonaise	149 F
Vampire Savior 3	Vers. Japonaise	169 F
Suikoden 2	Vers. Japonaise	299 F









Le "DANCING STREET" est enfin disponible !!! Renseignez-vous... De nombreux jeux sont compatibles !!

arques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	149,00 F
Guide Officiel Final Fantasy Tactics (Vers. US)	199,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Granstream Saga (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Silent Hill (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PLAYSTATION

Ace Combat 3 (Jap)	535,0
Armored Trooper Votoms (Jap)	245,00
Armored Trooper Votoms Ltd + ROBOT (Jap)	595,00
Assault Suit Valken 2 (Jap)	499,00
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)	495,00
Beatmania (Jap)	395,00
Beatmania Append 3 (Jap)	369,00
Beatmania Append 4 (Jap)	369,00
Bomberman Wars (Jap)	399,00
Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us)	399,00
Breath Of Fire 3 (Jap)	169,00
Capcom Generation Vol.3 (Jap)	445,00
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)	495,00
Clock Tower (us)	149,00
Clock Tower 2 (us)	Tél.
Clock Tower Ghost Head (Jap)	249,00
Cyber Org (Jap)	499,00
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)	299,00
Dance Dance Revolution (Jap)	499,00
Dance Dance Revolution 2 (Jap)	499,00
Dino Crisis (Jap)	499,00
Dragon Valor (Jap)	549,00
Final Fantasy Collection "Special Package" (Jap)	545,00
Final Fantasy 7 (Jap)	149,00
Final Fantasy 8 (Jap) comprenant 4 CDS	495,00
Front Mission 2 (Jap)	399,00
Front Mission 3 (Jap)	495,00
Front Mission Alternative (Jap)	299,00
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap)	495,00
Gex 3 (us) + démos SOUL REAVER & WARZONE 2100	149,00
Grandia (Jap)	495,00
Guilty Gear (Jap)	299,00
Guitar Freaks (Jap)	495,00
Gunjage (Jap)	499,00
Gundam Crash Counter Attack (Jap)	499,00
Gundam G Generation (Jap)	499,00
Happy Hôtel (Jap)	249,00
Jail Breaker (Jap)	549,00
Jojo's Bizarre Adventure (Jap)	495,00
K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap)	299,00
Lagnacure (Jap)	299,00
Legend Of Mana (Jap)	Tél.
Luciferd (Jap)	445,00
Lunar Silverstar Story Complete "Special Edition"(us)	499,00
Lunar 2 Eternal Blue (Jap)	549,00
Metal Gear Solid Integral (Jap)	449,00
Mystic Dragoon (Jap)	495,00
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)	445,00
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)	445,00
NBA Power Dunkers 4 (Jap)	475,00
Noel 3 (Jap)	445,00
Overblood 2 (Jap)	245,00
Parasite Eve (us)	399,00
Patlabor The Game (Jap)	495,00
Persona 2 (Jap)	549,00
Project Gairay (Jap)	399,00
Psychic Force 2 (Jap)	495,00
Racing Lagoon (Jap)	499,00
R-Type (us)	299,00
Rebus (Jap)	295,00
Ridge Racer 4 + Special controller (Jap)	349,00
Rival Schools 2 (Jap)	495,00
Saga Frontier (Jap)	149,00
SD Gundam G Generation (Jap)	549,00
Shadow Madness (us)	449,00
Slayers Royal 2 (Jap)	499,00
Star Wars : The Phantom Menace (us)	399,00
Striker 1945 II (Jap)	445,00
Tales Of Phantasia (Jap)	449,00
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)	445,00
The King Of Fighters'98 (Jap)	495,00
The Last Blade (Jap)	495,00
The Legaia (us)	399,00
The Legend Of Heroes I & II (Jap)	399,00
The Super Dimension Fortress Macross VF-X (Jap)	549,00
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)	499,00
Tron & Kobun (Jap)	499,00
Twinbee RPG (Jap)	395,00
Vandal Hearts 2 (Jap)	499,00
Wizard's Harmony 2 (Jap)	449,00
Xenogears (us)	429,00

ACCESSOIRES

Station NEWS !!!	PSX	TÉL.
y Card 256 Ko	N64	69,00 F
y Card 1 Méga	N64	99,00 F
y Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
y Card couleur	PSX	69,00 F
y Card officielle	PSX	99,00 F
Pack officiel	N64	149,00 F
tendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
RBO 64	N64	149,00 F
Shock Controller couleur	PSX	149,00 F
cii BIO HAZARD 2	PSX	129,00 F
Gun + Pédale	PSX & SAT	199,00 F
l+fiches RCA+adapt.GUNCON	PSX	79,00 F
eritel + adapt. GUNCON	PSX	59,00 F
eritel RGB	SAT	99,00 F
che 4 Mégas	SAT	149,00 F
pédales + levier de vitesse	(N64/PS/SAT)	549,00 F
e Manette	PSX ou N64	69,00 F
deur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
eur secteur 110/220 volts		169,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

❑ Mandat-lettre

❑ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)

❑ Chèque
Signature :

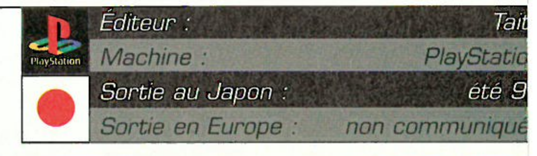
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

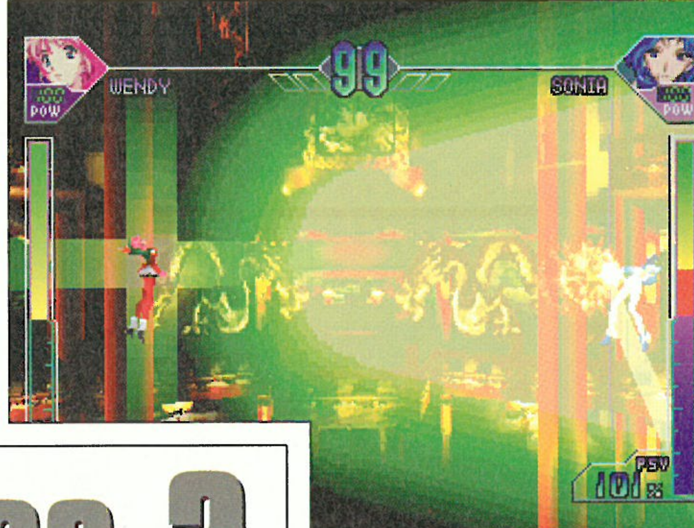
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			





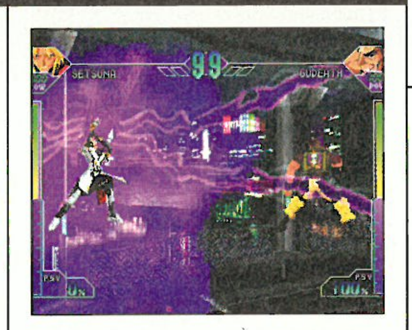
La fatalité de Wendy est littéralement soufflante. Normal, quand on maîtrise le vent.



Psychic Force 2

Elu meilleur jeu d'arcade 98 par le mensuel japonais GAMEST, autorité en la matière, Psychic Force 2012 a été complètement remanié pour son passage sur Playstation.

Psychic Force, un principe de jeu très original qui au Japon a marqué les esprits, mais qui en France les a plutôt déstabilisés. D'un concept novateur, ce jeu de combats proposait à des adversaires dotés de super-pouvoirs de s'affronter dans des espaces cubiques délimités par des lignes d'énergie. Les combattants étaient tous capables de voler, ce qui en faisait le le premier jeu de combats en 3D dans lequel on pouvait véritablement se déplacer dans un espace tridimensionnel. Avec ce Psychic Force 2, les joueurs retrouveront en fait un Psychic Force 2012, sorti en arcade puis sur Dreamcast il y a quelques mois, considérablement amélioré. Pour commencer, le jeu intègre 3 personnages du premier volet absents de la version 2012 et réclamés par une horde de fans en furie (oui, il y en a). Il y a donc Sonia qui manie la foudre, Brad le maître de la gravité et Genma le maître de la magie tantrique. On trouvera donc 16 personnages jouables.

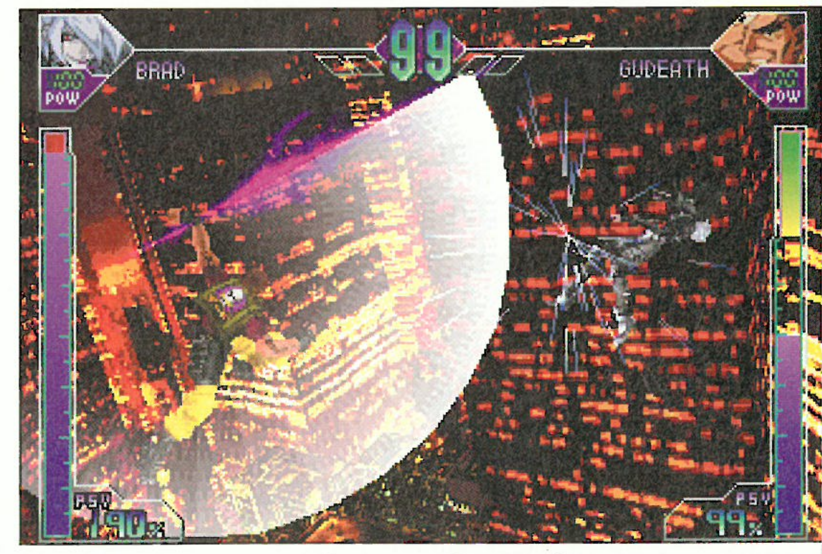




Emilio est un personnage digne de St Michel qui se bat à coup de lumière divine.

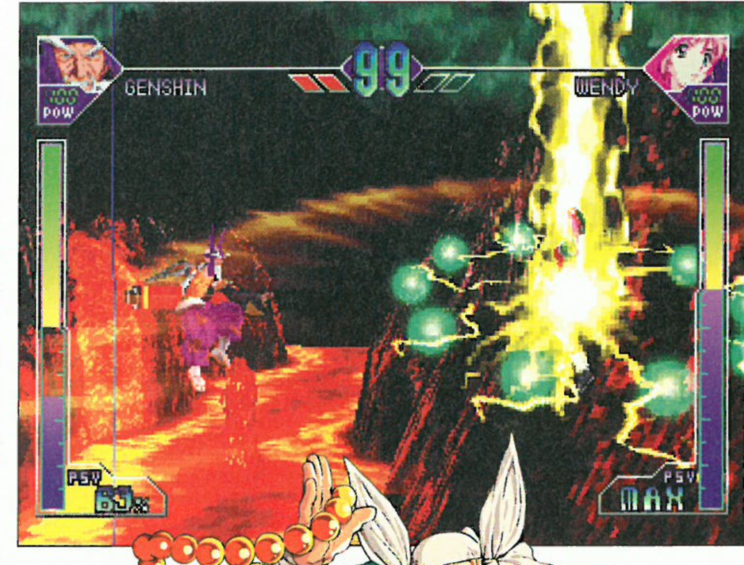
Faire du neuf avec du moins neuf

Profitant des nouveaux outils de développement pour la PlayStation, Psychic Force 2 offre une action fluide et soutenue dans des graphismes en haute résolution. Bien entendu, la réalisation n'a rien à voir avec la version Dreamcast, mais on a tout de même de quoi être agréablement surpris lorsque l'on voit la qualité des effets de lumière ou de déformations de certaines super-attaques. Pour ce qui est du combat en lui même, pas de véritables surprises. Chaque personnage possède une force en lui, une espèce de « ki », véritable réserve de coups spéciaux. Bien entendu, comme on est fortiche en maths chez les développeurs, plus la jauge sera remplie, plus la furie sera dévastatrice. Où vont-ils chercher tout ça ! C'est beau d'être aussi créatif. Décidément, les jeux du pays du Soleil Levant n'ont pas fini de nous étonner, et encore, je vous ai gardé le meilleur pour la fin : le générique du jeu sera interprété par Hironobu Kageyama (le Bernard Minet japonais). Génial non ?



Les deux maîtres de la gravité s'affrontent en plein centre-ville.





PATTY

GENSHIN

La taille de certaines attaques est réellement impressionnante.

Et la version DC ?

Sorti au mois de mars sur Dreamcast, Psychic Force 2012 proposait à peu de choses près le même jeu que celui que l'on vous présente aujourd'hui, moins les options d'entraînement et certains personnages. Techniquement, par contre, le titre était beaucoup plus abouti que celui-ci, Dreamcast oblige.

GENSHIN

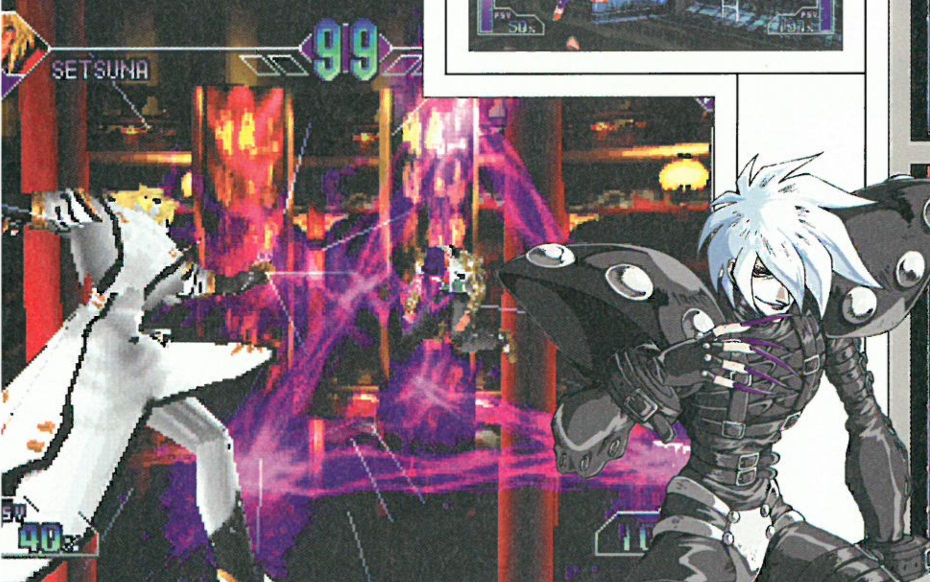
PATTY

6 HITS

15 personnages pour des batailles épiques

es caméras suivent le combat et se lacent aux endroits stratégiques pour ouligner le dynamisme de l'action.







Pour ne pas être repéré par les cellules infrarouges, il faudra les détruire ou ramper dessous. Cela ne vous rappelle vraiment rien ?

Éditeur :	Ko
Machine :	Nintendo 6
Sortie au Japon :	Automne 9
Sortie en Europe :	non communiqu



Win Back

Décidé à rajeunir son image d'éditeur de vieux Wargames imbitables, Koei continue de sortir des jeux très tendance. Cette fois-ci, c'est un jeu d'action/espionnage.

Les caisses de bois sont faciles à détruire. Cela signifie donc que les terroristes d'en face vont bientôt déguster. Vous voulez parier ?



Il sera aussi possible de jouer jusqu'à quatre simultanément. Pour l'instant, rien ne dit si ce mode de jeu sera top.

Le héros de Win Back, c'est Jean, un membre du SCAT, G.I.G.N. imaginaire. Mais pas notre Jean (Willow) à nous, bien incapable de se plaquer derrière un mur sans se marrer. Non, là, il s'agit d'un Jean surentraîné, qui va devoir infiltrer un groupe de terroristes. Pourquoi ? Afin de récupérer une arme expérimentale, nommée Gulf, que ces derniers tentent d'utiliser à leur compte. Au début du jeu, presque désarmé, Jean sera seul contre tous. A peine descendu de son hélicoptère, sans prendre le temps de faire quelques pompes, il commencera sa mission d'infiltration. Tiens, ça me rappelle Metal Gear et Syphon Filter, tout ça... Le maître mot sera ici réalisme. Sans doute est-ce pour cela que, chez Koei, on s'est appliqué à ce que l'animation du personnage soit parfaite. L'impression de réalisme des mouvements est saisissante. On se croirait devant un film de James Bond, sauf qu'ici il ne faut pas s'endormir.



Jean, courageux et téméraire

Pour renforcer l'impression « cinéma » du jeu, l'intrigue ne sera pas linéaire. Au fur et à mesure de l'aventure, après diverses rencontres, l'histoire évoluera et on peut s'attendre à quelques belles surprises. Les jeux à scénario véritable touchent donc toutes les consoles. Une fois encore, pour rendre cet univers crédible, il faudra que les réactions des différents protagonistes soient logiques. Koei s'est donc appliqué à réaliser un semblant d'Intelligence Artificielle très performant. Les gardes seront aux aguets et pourront agir s'ils vous surprennent ou s'ils vous entendent ! Tout deviendra alors très complexe. Pour pallier cette difficulté, il aura fallu mettre au point un système de commandes très pratique. Les contrôles du personnage sont simples et astucieux, pour permettre des actions diverses sans s'emmêler les pinceaux. Le bouton A sert à se plaquer contre un mur ou se planquer derrière un objet. A maintenu, il suffit de presser R, pour que Jean se décale et vise l'ennemi et, en pressant A à nouveau, Jean tirera sur l'ennemi. Le bouton Z maintenu sert à ramper et Jean rechargera son arme si on appuie sur B. Simple, classique et super-efficace. S'annonçant comme excellent, Win Back nous fait encore plus saliver avec son mode 4 joueurs, dans lequel il sera parfois possible de s'affronter à mort. Ecran splitté et vastes endroits où abondent les cachettes, tel est le menu de ce mode vs. Prévu pour l'automne, voici un jeu qui va certainement plaire à ceux qui ont déjà craqué, il y a bien longtemps, sur GoldenEye.

faudra entrer sans faire de bruit.

Une cartouche de 128 mégas pour un genre inédit sur N64



Attention à ne pas se prendre un coup de jus !

Intro sur N64

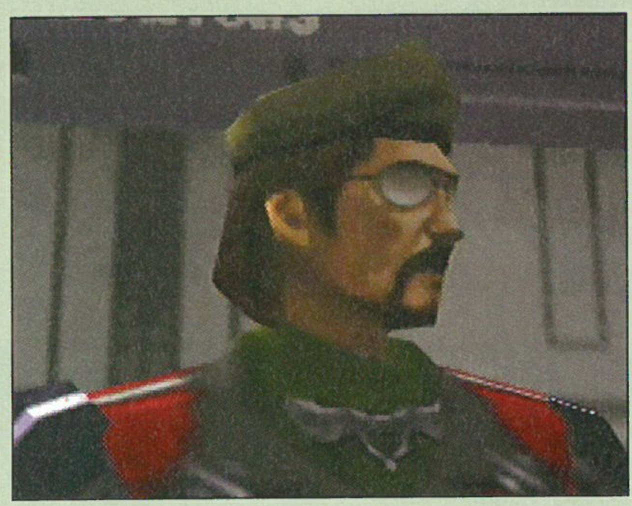
Comme cela se fait de plus en plus désormais sur N64, Win Back offre une intro dans laquelle les subtilités du scénario nous sont expliquées. De méchants terroristes prennent d'assaut un gentil laboratoire plein de gentils médecins. Facile non ?



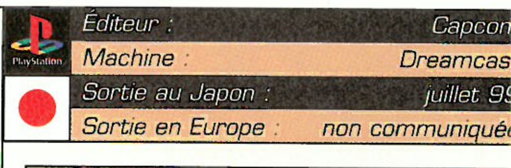








Street Fighter Zero 3



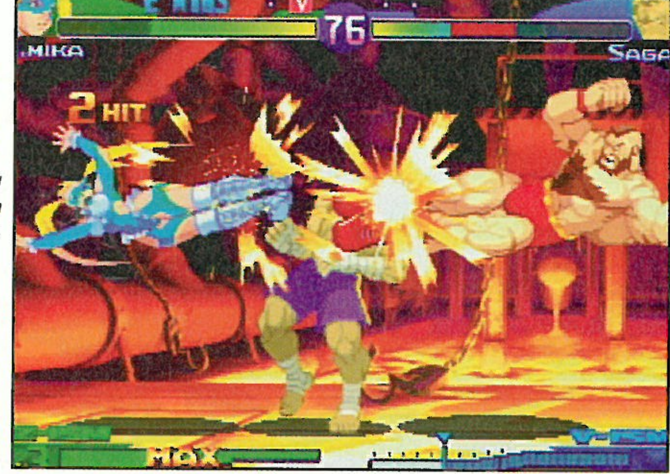


Juri et Juni possèdent une furie spéciale qui ne se déclenche que lorsqu'elles combattent ensemble contre un ennemi.



Karin et Sakura contre Chun-Li, le vétéran contre les petites nouvelles.





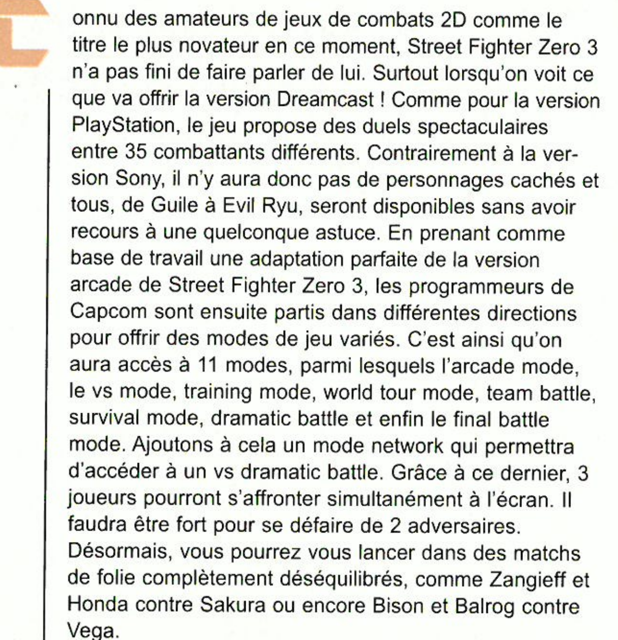
Entre catcheurs, on se comprend et l'adversaire d'en face n'a aucune chance.

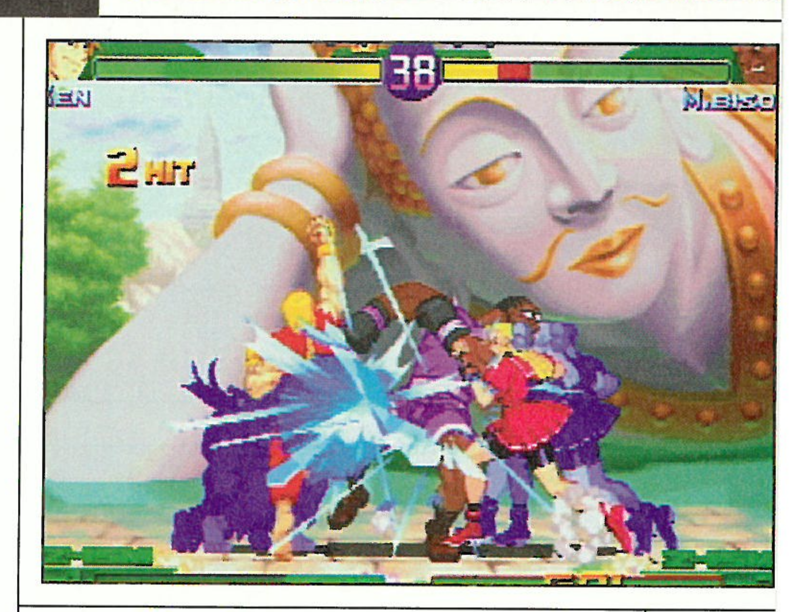
Depuis qu'il est sorti sur PlayStation, Street Fighter Zero 3 est certainement le jeu le plus joué de la rédac. Et vu toutes les nouvelles options que va proposer la version Dreamcast, on est, a priori, pas près de s'arrêter.

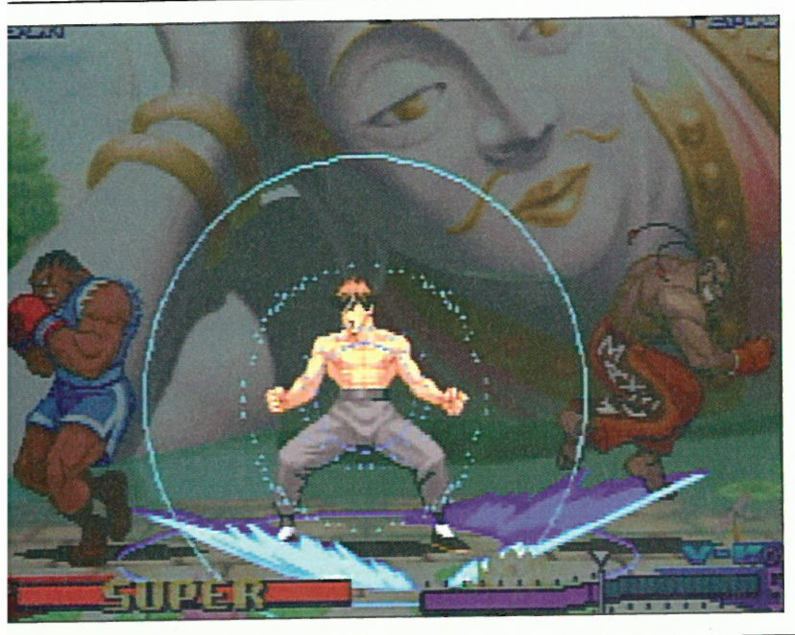
Connu des amateurs de jeux de combats 2D comme le titre le plus novateur en ce moment, Street Fighter Zero 3 n'a pas fini de faire parler de lui. Surtout lorsqu'on voit ce que va offrir la version Dreamcast ! Comme pour la version PlayStation, le jeu propose des duels spectaculaires entre 35 combattants différents. Contrairement à la version Sony, il n'y aura donc pas de personnages cachés et tous, de Guile à Evil Ryu, seront disponibles sans avoir recours à une quelconque astuce. En prenant comme base de travail une adaptation parfaite de la version arcade de Street Fighter Zero 3, les programmeurs de Capcom sont ensuite partis dans différentes directions pour offrir des modes de jeu variés. C'est ainsi qu'on aura accès à 11 modes, parmi lesquels l'arcade mode, le vs mode, training mode, world tour mode, team battle, survival mode, dramatic battle et enfin le final battle mode. Ajoutons à cela un mode network qui permettra d'accéder à un vs dramatic battle. Grâce à ce dernier, 3 joueurs pourront s'affronter simultanément à l'écran. Il faudra être fort pour se défaire de 2 adversaires. Désormais, vous pourrez vous lancer dans des matchs de folie complètement déséquilibrés, comme Zangieff et Honda contre Sakura ou encore Bison et Balrog contre Vega.

Trois joueurs, trois fois plus fun

Pour ce qui est des options du jeu online, on trouvera 3 modes distincts. Le premier d'entre eux, saikyo, propose de voir s'affronter un guerrier, que vous aurez vous-même créé dans le world tour mode, contre ceux des autres joueurs du monde entier. Il suffira, pour cela, de se connecter sur la homepage SFZ3 avec sa Dreamcast et de downloader les personnages des autres joueurs pour les affronter et être classé parmi les meilleurs. Le second mode, score ranking, offre uniquement de s'inscrire sur la homepage et d'être classé en temps réel par rapport aux autres joueurs. Le troisième mode enfin, keijiban, vous permettra d'écrire des messages qui pourront être lus par tous les joueurs de SFZ3 et donc de s'échanger tips et informations. Espérons que Capcom saura tirer parti de cette option online et réveiller un peu la Dreamcast qui commence à s'endormir après quelques mois seulement d'existence.









Le mode world tour online

Dans ce mode, le joueur choisit un personnage et le pousse à combattre dans tous les pays du monde. A chaque duel remporté, le personnage devient plus fort et gagne des options qui permettent de le remodeler à sa guise. On peut ainsi avoir un personnage fort ET rapide ou pouvant aussi bien se rétablir dans l'air et utiliser les super-furies du mode X. Il sera ensuite possible d'enregistrer son joueur sur le site officiel prévu à cet effet pour que les autres combattants connectés, du monde entier, viennent le défier.



Nash et Guile ne laissent aucune chance au pauvre Vega.

Capcom prouve son soutien sans faille à la Dreamcast





Guy et Cody contre Rolento, comme au bon vieux temps de Final Fight.

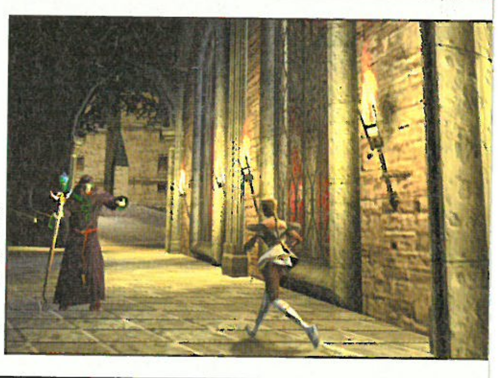



Une scène qui viendra interrompre l'action pour développer l'histoire, à n'en pas douter.





Un nouveau Castlevania sur Dreamcast ? Oui, mais réalisé par une équipe américaine. On peut être inquiet, après avoir vu le décevant Contra.


Textures à gogo, multi-source lightning, y a pas à dire, de la grande Dreamcast.

Castlevania Resurrection

Castlevania, c'est trop beau. On ne peut pas s'empêcher de vous montrer les premières images, même si les véritables informations sur le titre sont rares. Alors, comme toujours, il y aura un château très bien entretenu bourré de monstres. Et puis, comme il se croit malin, le comte Dracula y logera dans la dernière salle de la dernière tour du château. C'est toujours comme ça, avec les boss, il faut qu'ils se fassent attendre. Heureusement, Konami aura trouvé une fois de plus un pigeon (cette fois, une pigeonne) pour sauver la peau des paysans du coin qui, de toute façon, s'en foutent royalement.

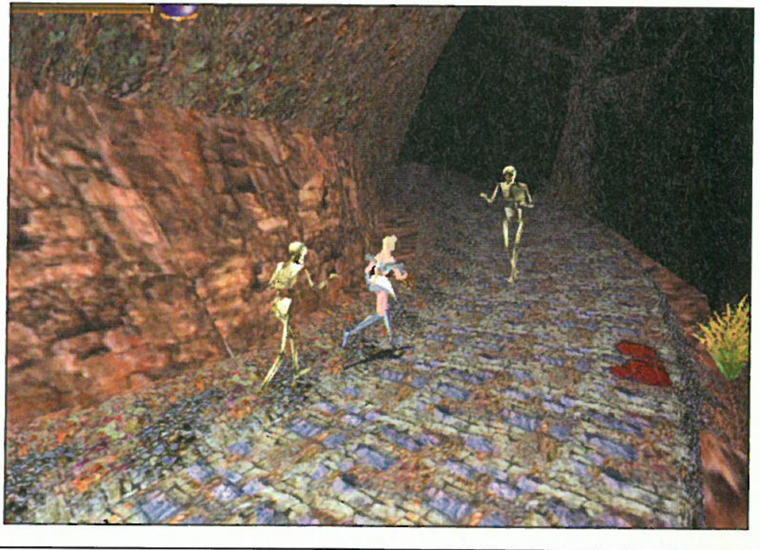
Les premières images

Le jeu a été annoncé lors du dernier E3. Depuis, quelques nouvelles photos circulent dans les milieux autorisés, mais aucune info ne filtre. Date de sortie inconnue, véritable contenu du jeu inconnu, difficile de se faire une idée sur ce titre que personne n'attendait. Et pour cause, car, à la manière de la version Nintendo 64, c'est un studio de développement de Konami America qui est en charge du jeu dans le plus grand secret. Le producteur n'est autre que Ken Ogasawara, que nos lecteurs les plus fidèles connaissent sans doute. A la question : pourquoi confier le travail à une équipe américaine, Ken répond : « Vu que le Castlevania N64 s'est admirablement bien vendu aux Etats-Unis, il était clair que le titre restait une valeur sûre dans ce pays. Toute la partie développement du jeu se fait aux Etats-Unis avec une équipe américaine. Nous souhaitons commercialiser le jeu pour Noël 99 aux Etats-Unis (...). La version Dreamcast sera essentiellement orientée vers l'action, car notre souhait est de créer un vrai jeu de gamers. » Un jeu développé aux Etats-Unis, pour un public avant tout américain. Espérons que le titre nous convienne à nous aussi, européens. Au regard du travail effectué par un développeur comme Midway, typiquement américain, ce n'est pas gagné !

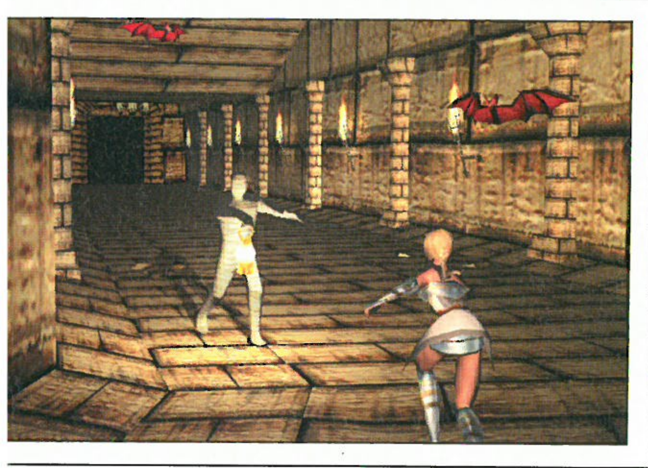




Un jeu prévu pour la fin d'année... aux Etats-Unis



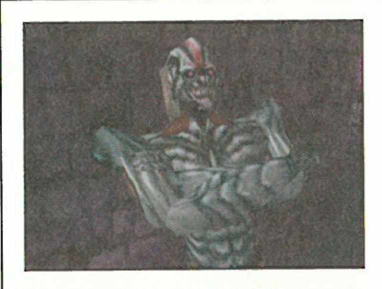
Nos amis les squelettes sont toujours de la partie.



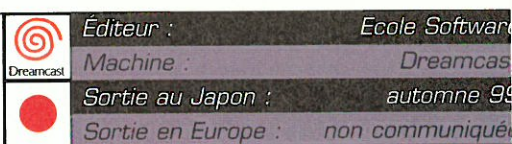
Dracula partout !

Castlevania est l'un des rares jeux à avoir été converti sur quasiment toutes les machines passées, présentes et futures. Il y eut en effet des versions NES, NEC, Game Boy, Super Nintendo, Megadrive, Saturn, Nintendo 64 et maintenant Dreamcast ! Un personnage qui fait décidément beaucoup parler de lui !


Ces affreuses bestioles n'attendent que quelques grammes de plomb dans le ventre.



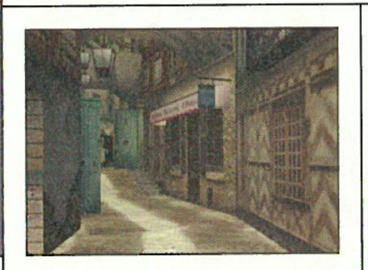




Éditeur :	Ecole Softwar
Machine :	Dreamcas
Sortie au Japon :	automne 9
Sortie en Europe :	non communiqué


Sous l'impact des coups, l'ennemi s'est séparé en deux. Quelle classe...

Death Crimson 2






Les petits papillons agressifs sont difficiles à atteindre.

Un jeu d'aventure et aussi de tirs ? Mélange difficile mais réussi par les programmeurs de l'éditeur Ecole Software qui proposent là un étrange produit sur Dreamcast.

Yuri, une jeune fille courageuse, décide de partir avec son ami, le reporter Iori, à la recherche de sa mère disparue. Lors de ses recherches, elle fera la connaissance d'un dénommé Gregg, personnage mystérieux qui lui apprendra l'existence des Crimson, des pistolets maudits, qui ont très certainement un rapport avec la disparition de sa mère. Après ce scénario particulièrement original (hum), entrons dans le vif du sujet. Death Crimson 2 propose d'incarner l'un des personnages cités plus haut, afin de dissiper le mystère qui entoure la disparition de Lily. Pour se faire, le joueur va se balader dans un univers entièrement en 3D représenté généralement en vue isométrique, donnant un ton très Resident Evil à la chose. Ça, c'est le côté aventure du jeu. On cherche des objets, on discute avec des gens, on dresse son petit poing vengeur contre les aléas de la vie, bref, on fait avancer le scénario. Et, entre deux parties aventure, on a un jeu de tirs. A la manière d'House of the Dead 2, ces scènes sont entièrement en 3D, mais les mouvements de caméra sont imposés et le joueur ne fait que diriger un viseur à l'écran pour descendre les divers ennemis qui se pointent dans sa ligne de mire. Jouable jusqu'à 4 simultanément, cette phase est en outre compatible avec le pistolet Dreamcast. Mais attention, ces séquences de tirs ne représentent qu'une partie mineure du jeu. Le tout semble être un excellent compromis. Une bonne surprise en d'autres termes. Death Crimson 2 ravira, à n'en pas douter, les fans de HOTD2 et Resident Evil.

1000 façons de mourir

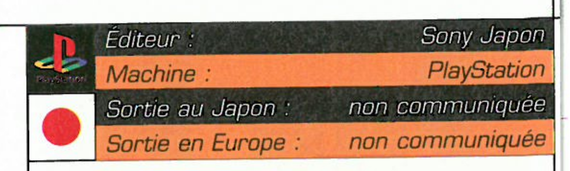
Les blessures que nos héros peuvent supporter sont de trois ordres. Premièrement, les blessures par balle, qui sont inévitables. Deuxièmement, les blessures à l'arme blanche, elles aussi inévitables. Et, enfin, les blessures par projectiles qui, elles, peuvent être évitées grâce à la destruction desdits projectiles avant qu'ils n'atteignent leur cible (vous).



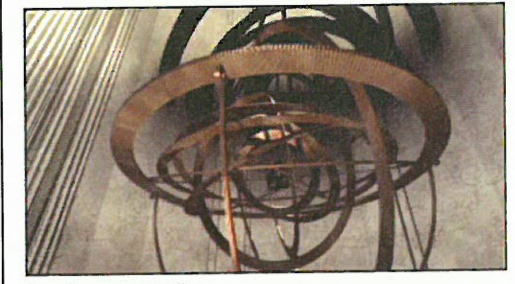




The Book of Watermarks

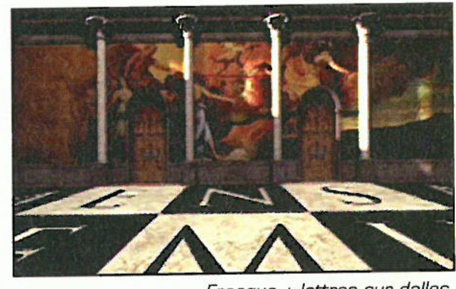


Éditeur :	Sony Japon
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



Un étrange escalier...





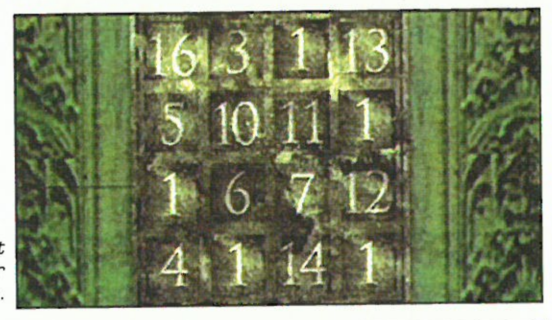
Fresque + lettres sur dalles = énigme à résoudre.





Sony se lance dans le jeu d'aventure graphique avec énigmes, ce qui semble logique lorsque l'on connaît les succès de Myst et autre Seventh Guest.





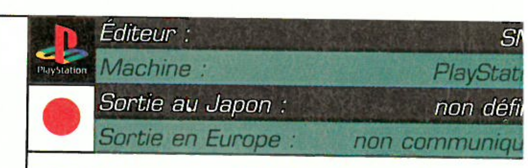
Des énigmes qui vont certainement donner mal à la tête.

Inspiré de la pièce de William Shakespeare, une comédie-féerie nommée La Tempête (1611), The Book of Watermarks est un jeu d'aventure graphique construit comme les best-sellers Myst et Riven. Le but y est assez simple : sur deux îles, se trouvent réparties 22 pages d'un livre de magie qui permettrait de changer la réalité qui nous entoure. Prospero, un vieil homme, qui fut dans sa jeunesse ministre à Milan, donne au jeune Ferdinand l'ordre de retrouver ces pages pour pouvoir rétablir l'équilibre sur les îles Ceres et Iris. En effet, depuis que ces pages ont disparu, le temps est instable. Le joueur, qui commence une partie, a alors l'impression de se retrouver en plein XVIIe siècle ! Dépaysement garanti ! Bloqué devant une énigme, il pourra toujours se référer au livre de Watermarks qui se trouve au fond de sa bibliothèque et dans lequel toutes les solutions de toutes les énigmes sont implicitement données. Techniquement, les graphismes sont superbes, réalisés à la fois avec de véritables photos et des images de synthèse exécutées par le CG Studio de Sony à Tokyo. Les musiques, quant à elles, ont été composées par deux membres d'un orchestre irlandais, Cranado, à savoir la célèbre vocaliste Moya Brenan et Martin Olcock. Ces mélodies seront en harmonie totale avec l'ambiance mystique du jeu. Pour finir, sachez que le créateur/producteur du soft, Kobayashi Takashi, est un artiste reconnu au Japon et qui n'en est pas à sa première participation à un jeu vidéo, puisqu'il a été responsable du design de Digital Pinball. The Book of Watermarks devrait surprendre plus d'un joueur. Et puis, si vous n'avez jamais eu le courage de lire Shakespeare, voilà l'occasion de vous y mettre.

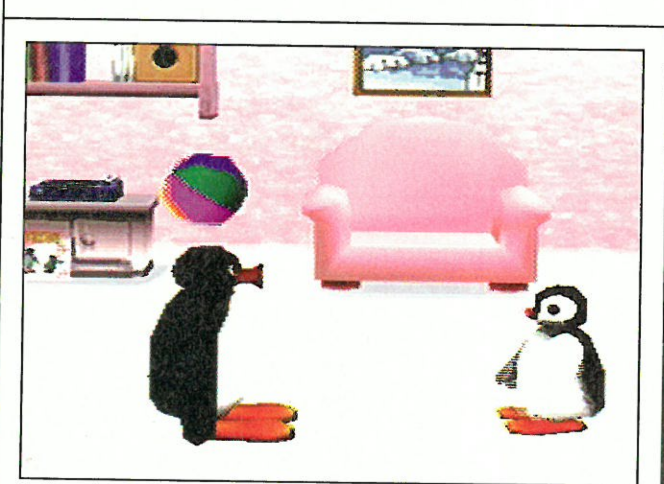
Sony se lance dans un genre plutôt PC

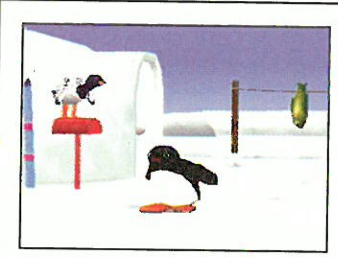


Fun Fun Pingu



Éditeur :	SN
Machine :	PlayStat
Sortie au Japon :	non défi
Sortie en Europe :	non communiqu

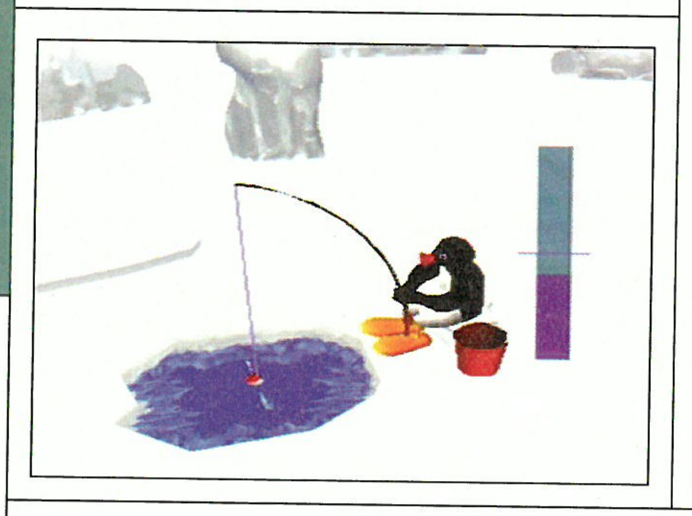




Un univers vaste et original s'offre à Pingu.



Pingu le pingouin en pâte à modeler, ami des petits Japonais, fait une apparition en jeu vidéo. Viserait-on un public résolument jeune ou féminin ?



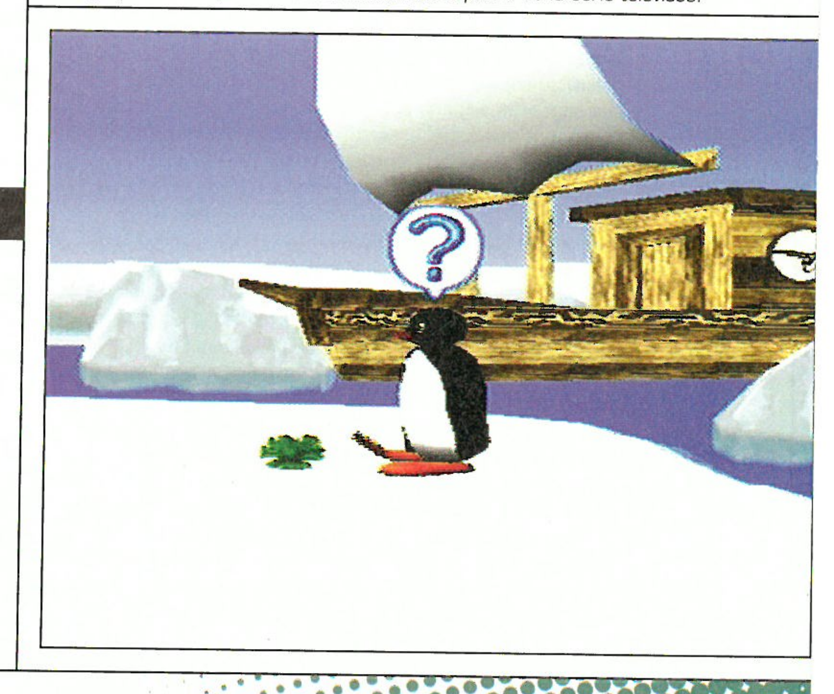


Les graphismes reprennent fidèlement l'atmosphère de la série télévisée.

Très célèbre au Japon pour être le héros d'une série animée en pâte à modeler, depuis 1986, Pingu est un sympathique pingouin. Grand habitué des rayons goodies très axés fifilles roses, avec des figurines rigolotes ou des T-shirts, tasses et autres posters, Pingu est un personnage très populaire auprès de la gent féminine. Ravi de conquérir de nouveaux marchés peu touchés par les jeux vidéo, c'est donc tout naturellement que Sony Music s'est lancé dans la production d'un soft avec pour héros le petit oiseau du Pôle Sud.

Pingu, le petit pingouin médiatique

Dans ce jeu entièrement en 3D, le joueur incarne Pingu qui devra vivre sa vie à l'intérieur de l'univers merveilleux de la série télé. Les personnages du jeu sont composés de polygones mais reproduisent à merveille les mouvements légèrement hachés d'un personnage animé en pâte à modeler. Le jeu consiste en une aventure très simple dans laquelle Pingu va devoir faire face à des tas de situations, comme trouver des poissons pour Robby son pote le phoque, offrir des fleurs à Pingi sa petite amie ou surveiller Pinga sa turbulente petite soeur. Sony Music n'a pas encore annoncé s'il serait possible de jouer avec d'autres personnages, mais, a priori, les fans japonais attendent surtout de savoir si Robby ou Pinga seront jouables.
Les Français de plus de 8 ans, quant à eux, n'attendront pas du tout ce jeu.



La Dreamcast aux portes de la France





A trois mois du lancement français de la première console 128 bits, nous avons décidé de faire le point sur les à-côtés de la Dreamcast. Un tour d'horizon en plusieurs thèmes, histoire de balayer les prochaines étapes de la vie de la future bombe de Sega. Après l'échec de la Saturn, Sega est de nouveau au premier plan.

Si vous ne deviez retenir qu'une date, il ne s'agirait pas de celle de la bataille de Marignan (les 13 et 14 septembre 1515, c'est vraiment trop facile) mais plutôt de celle de la sortie de la Dreamcast en France : le jeudi 23 septembre 1999. Si vous ne deviez mémoriser qu'un nombre, il ne s'agirait pas de celui de la population active française (25,6 millions, cela pourrait en effrayer quelques-uns) mais plutôt de celui du prix de la Dreamcast en France : bien en dessous de 1 800 francs ! Enfin, si vous ne deviez vous souvenir que d'un chiffre, il ne s'agirait pas de celui de la capacité du court central de Roland Garros (15 995 places, ça fait peu, en y réfléchissant bien) mais plutôt de celui du nombre de jeux disponibles lors du lancement de la Dreamcast en France : 10 ! Voilà, désormais, vous savez vraiment tout... et il ne vous reste plus qu'à passer votre été à travailler comme des malades pour gagner 1 800 deniers à dépenser dès la rentrée. Sur ce, bonnes vacances.



La station de jeu ultime ?

Il n'y a pas photo. A l'heure actuelle, la Dreamcast surclasse sans hésitation tous ses concurrents du marché et ce à tous les niveaux. A la trappe la PlayStation, aux oubliettes la Nintendo 64. Il est certain que, comparée aux chiffres techniques des futures consoles de Sony et Nintendo, la Dreamcast prend subitement une claque. Cela dit, deviser uniquement sur les caractéristiques techniques, cela ne mène à rien, en fait. Le meilleur exemple, c'est Sony qui nous l'a fourni avec la PlayStation qui, bien qu'inférieure sur le papier à la Nintendo 64, s'est révélée finalement bien plus performante. L'important restera toujours la qualité des jeux proposés.



Cadence du processeur principal

Dreamcast	200 MHz 128 bits
PlayStation	33,8 MHz 32 bits
Nintendo 64	93,75 MHz 64 bits
PlayStation 2	300 MHz 128 bits
Project Dolphin	400 MHz 128 bits

Nombre de polygones calculés par seconde

Dreamcast	3 000 000 P/s
PlayStation	360 000 P/s
Nintendo 64	160 000 P/s
PlayStation 2	20 000 000 P/s (non vérifiable)
Project Dolphin	20 000 000 P/s (non vérifiable)

Nombre d'opérations effectuées par seconde

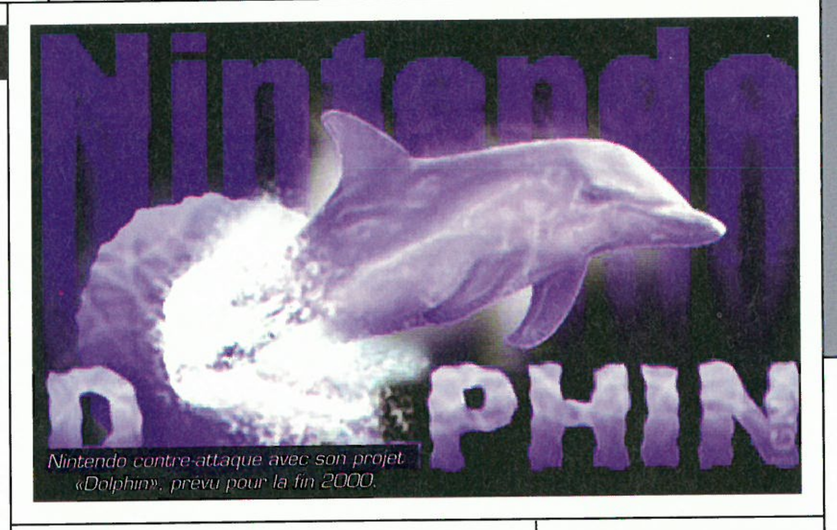
Dreamcast	360 MIPS
PlayStation	30 MIPS
Nintendo 64	125 MIPS
PlayStation 2	Inconnu mais certainement très élevé
Project Dolphin	Inconnu mais certainement très élevé

Format de lecture

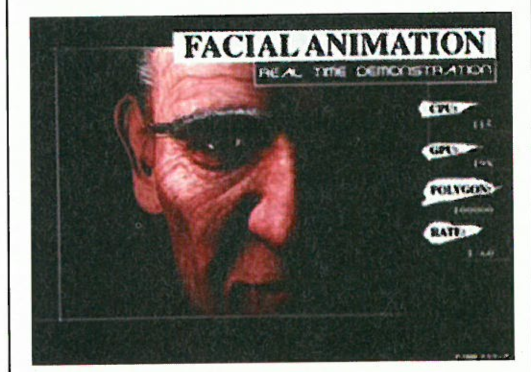
Dreamcast	GD-Rom 1 GB
PlayStation	CD-Rom 650 MB
Nintendo 64	Cartouche 64 GB (pour la plupart)
PlayStation 2	DVD 4,7 GB
Project Dolphin	DVD 4,7 GB

La concurrence s'organise

Si la Dreamcast est, pour l'instant, l'unique console dite de « nouvelle génération », Sony et Nintendo n'entendent pas rester les bras croisés. Les ripostes sont, en fait, déjà presque finalisées et, dans le courant de l'année 2000, les deux géants actuels du jeux vidéo devraient pouvoir commercialiser leurs monstres respectifs. Petit passage en revue des forces en présence. Du côté de Sony, on ne présente plus la PlayStation 2. Une puissance brute inimaginable, une puce dédiée à la synthèse d'émotions, un lecteur DVD, des extensions diverses.... Face à cela, Nintendo vient de créer la surprise en dévoilant, lors du dernier E3, les premières spécificités de sa future console, la project Dolphin. Une machine dont la conception rappelle fortement celle de sa concurrente made in Sony (puce graphique ultra-performante, lecteur DVD), mais annoncée comme techniquement légèrement plus puissante que la PlayStation 2. Quoi qu'il en soit, à l'aube du nouveau millénaire, le combat des Titans aura donc bel et bien lieu. Mais, dans ces conditions, quelles sont les chances de survie réservées à la Dreamcast ? Tout d'abord, il faut s'accorder sur une évidence : les capacités techniques de la Dreamcast sont bien inférieures à celles des nouvelles consoles annoncées par la concurrence. D'accord. Cependant, ne perdons pas de vue que la Dreamcast sera disponible sur le marché dans environ trois mois, tandis que les 128 bits « adverses » ne pointeront pas le bout de leur nez avant, au mieux, un an, en France... Et encore, il s'agit d'une vision optimiste. Ainsi, il est clair que durant cette longue période, les meilleurs jeux devraient voir le jour sur la console de Sega. En outre, Yu Suzuki a prouvé, avec les premières démos de Shenmue que la Dreamcast possédait un potentiel graphique extraordinaire. Autre bonne surprise pour les Sega fans : l'avantage majeur de cette console provient de sa facilité à programmer. Ce qui est loin d'être le cas pour la PlayStation 2 (peut-être son unique défaut) et probablement aussi pour la project Dolphin. Sega arrive donc seul, en proposant des options inédites comme le jeu en réseau via Internet (gratuit qui plus est) ainsi que des jeux graphiquement sublimes. Le succès de la Dreamcast reposera donc entièrement sur l'accueil du public car il y a fort à parier que, si ce dernier suit, les éditeurs proposeront des titres d'une qualité rare.

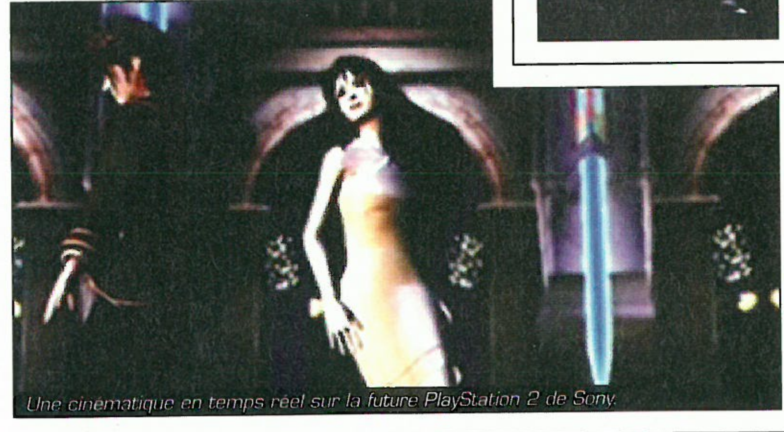


Nintendo contre-attaque avec son projet «Dolphin», prévu pour la fin 2000.







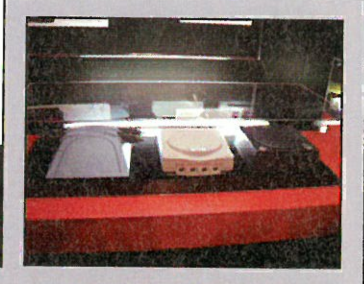

Une cinématique en temps réel sur la future PlayStation 2 de Sony.

La Dreamcast aux portes de la France

Le fond et la forme

Pour attirer le public, Sega se devait de proposer une console au design aussi novateur qu'accrocheur. Essayez de vendre un monstre de technologie fagoté comme un sac de pommes de terre, vous verrez, ce n'est pas si évident. Et si vous n'en êtes pas convaincu, analysez cinq secondes les raisons du succès de l'Imac d'Apple, vous risquez de bien vite changer d'opinion. Pourtant, il est impossible de tout réussir du premier coup. C'est pourquoi de nombreux prototypes ont été réalisés avant d'obtenir le design final. Le travail sur le design a lui aussi été particulièrement pensé et étudié.











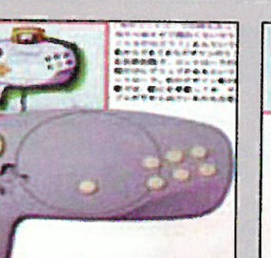








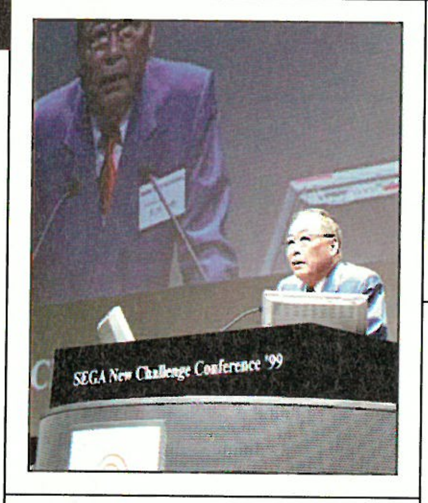






Au Japon, bientôt un an

Après avoir traversé plusieurs années de crise, Sega comptait énormément sur la Dreamcast pour se remettre d'aplomb. Un pari perdu, pour l'instant. En effet, cette année encore, Sega vient d'enregistrer une perte nette de plus de 980 millions de francs. Les raisons de ce nouveau revers sont malheureusement multiples mais nous nous attarderons surtout sur celles concernant la Dreamcast. Ainsi, aucune des prévisions faites en novembre dernier ne se sont vérifiées. A commencer par le nombre de consoles vendues. Shoichiro Irimajiri, le patron de Sega Enterprises, estimait, lors du lancement, qu'un million de Dreamcast auraient été vendues avant mars 99. Résultat, « seulement » 800 000 machines ont trouvé preneurs. Il en va de même pour les ventes de jeux. La prévision était, cette fois-ci, de 5 millions de titres Dreamcast vendus entre novembre et mars… Résultat : « seulement » 3 millions de jeux écoulés. Il est aussi important de souligner qu'en 7 mois, les différents éditeurs n'ont sorti que 39 titres, ce qui correspond à environ 5 titres en moyenne par mois (en février et mai, seuls 2 titres ont été commercialisés !). Pire encore, parmi ces 39 jeux, nous dénombrons moins de 10 « bons » titres. Limite, tout ça. Le dernier faux pas concerne la politique Internet de Sega. Un pan stratégique entier assez mal négocié, à cause, en partie, des tarifs de communications élevés au Japon mais aussi du manque de titres proposant effectivement l'option de jeu en réseau. Un premier bilan assez tristounet donc. Cependant, Sega a conscience de ce mauvais départ nippon et, à l'issue de la récente New Challenge Conférence, les dirigeants de la société ont remis les points sur les « i ». Baisse du prix de la console et de certains jeux (voir rubrique Business Pad) et surtout réorientation vers le jeu en réseau. N'oublions pas que le Japon reste encore, à l'heure actuelle, en période de récession économique. Chaque baisse de prix peut donc avoir un impact notable sur l'attitude des consommateurs.



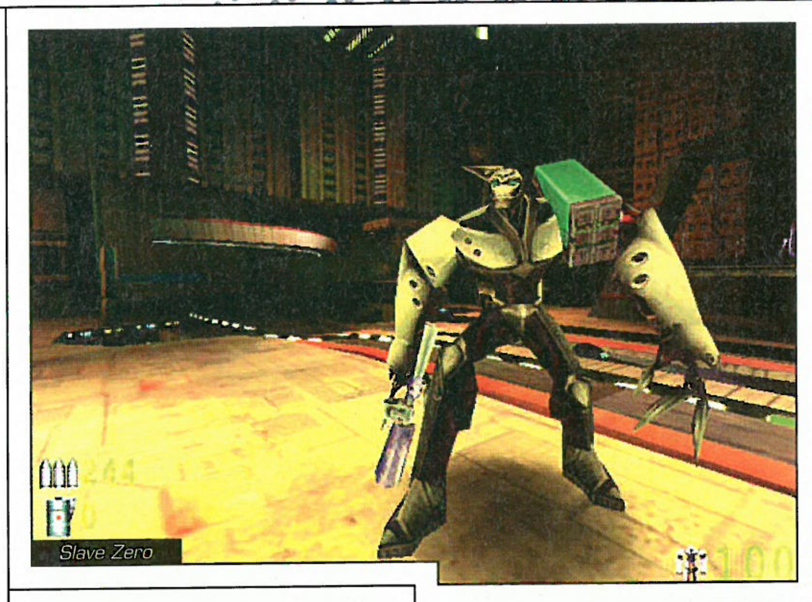






Internet, le messie

Bien qu'encore assez inexistante au Japon actuellement, la politique Internet de la Dreamcast devrait être beaucoup plus développée en Europe. Première bonne nouvelle, le 13 mai dernier, Sega a signé un accord avec l'anglais British Telecom, afin de proposer une connexion Internet illimitée et gratuite ! En fait, cela signifie que seul le prix d'une communication locale vous sera facturé lors d'une connexion. Enfin, pour reprendre le fil de l'histoire, en France, donc - bah oui l'Europe, c'est un peu trop général – c'est la société Cegetel qui s'occupera de la facturation. Ainsi, que vous habitiez Aix-en-Provence ou bien la capitale, le tarif sera identique. Et, grâce à votre modem 33,6K, il sera aussi possible de participer à des newsgroups, de chatter (discuter) en direct, de télécharger des add-on de jeu ou encore de relever vos e-mails (une adresse vous sera attribuée lors de l'achat de la Dreamcast). Le tout pourra être gardé en mémoire, grâce à la sortie d'un lecteur de disquettes Zip Dreamcast de 100 Mo, qui devrait sortir en début d'année prochaine (a priori, en tout cas). Dans un futur proche, Sega Europe mettra même en service une centrale d'achat où vous pourrez commander les derniers jeux, acheter de nouveaux accessoires (que vous recevrez bien sagement quelques jours plus tard dans votre boîte aux lettres) ou bien encore être tenu au courant des dernières news Dreamcast. En ce qui concerne les premiers titres à bénéficier du jeu en réseau, vous retrouverez l'excellent Sega Rally Championship 2, auquel viendront s'ajouter, d'ici le début 2000, le non moins fabuleux jeu d'aventure Baldur's Gate (un must sur PC), puis les gigantesques robots de Slave Zero (toujours une bonne adaptation PC) et enfin Frontier, un RPG de science-fiction assez prometteur avec des parties à plus de 100 joueurs en simultané.


Slave Zero




Baldur's Gate


Blue Stinger

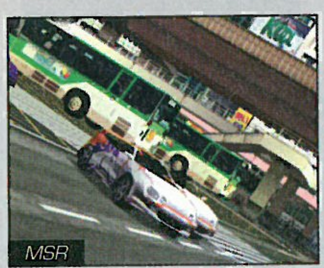

House of the Dead 2

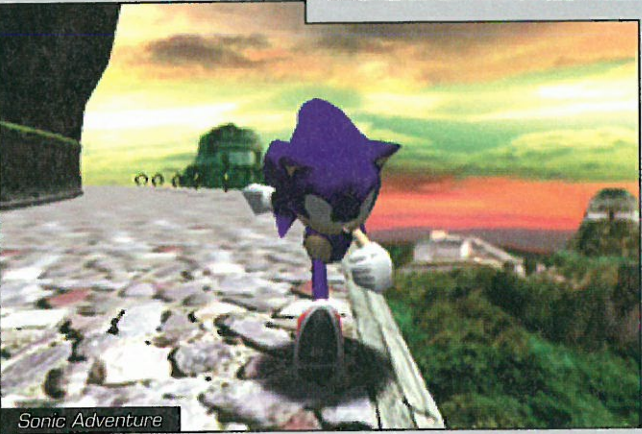


Sega Rally 2




Snowboarding


MSR


Sonic Adventure

30 jeux pour faire la différence

A moins de 90 jours du lancement de la Dreamcast, Sega commence tout doucement à faire monter la pression. Ainsi, après avoir annoncé la gratuité de sa prestation Internet, la société vient de publier la liste des premiers jeux disponibles d'ici à la fin de l'année. Au programme, 30 titres, dont certains devraient faire sensation. Parmi nos préférés, Soul Calibur de Namco, Power Stone de Capcom, Blue Stinger d'Activision ou encore Monaco GP d'Ubi Soft et Sega Rally 2 de Sega, devraient amplement combler vos attentes. Du beau jeu en perspective, même si l'on notera l'absence de Resident Evil Code Veronica et celle, plus prévisible, de Shenmue.

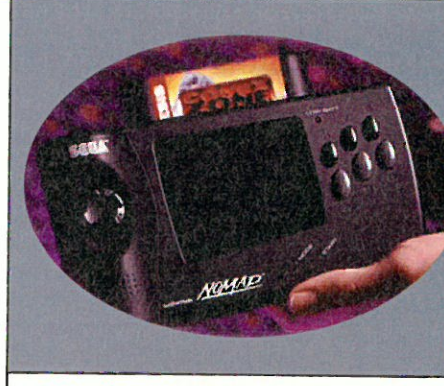
Airforce Delta (Konami)
Blue Stinger (Activision)
Cool Boarders DC (Sega)
Jimmy White's 2 - Cue Ball (Virgin)
Expendable (Infogrames)
Formula 1: World Grand Prix (Video Systems)
House of The Dead 2 (Sega)
Hydro Thunder (Midway)
Marvel Vs Capcom (Capcom)
Monaco GP (Ubi Soft)
Mortal Kombat Gold (Midway)
M-SR (Sega)
NBA 2000 (Sega)
Powerstone (Capcom)
NFL Quarterback Club 2000 (Acclaim)
Rayman 2 : the Great Escape (Ubi Soft)
Ready to Rumble (Midway)
Red Dog (Sega)
Redline Racer (Ubi Soft)
Sega Rally 2 (Sega)
Sega Soccer (Sega)
Sonic Adventure (Sega)
Soul Calibur (Namco)
Speed Devils (Ubi Soft)
Supreme Snowboarding (Infogrames)
Toy Commander (Sega)
Trickstyle (Acclaim)
UEFA Striker (Infogrames)
Virtua Fighter 3tb (Sega)
Wild Metal Country (Take Two)

La Dreamcast aux portes de la France





Voici toute la gamme de machines sortie par SEGA depuis ses débuts dans le jeu vidéo !





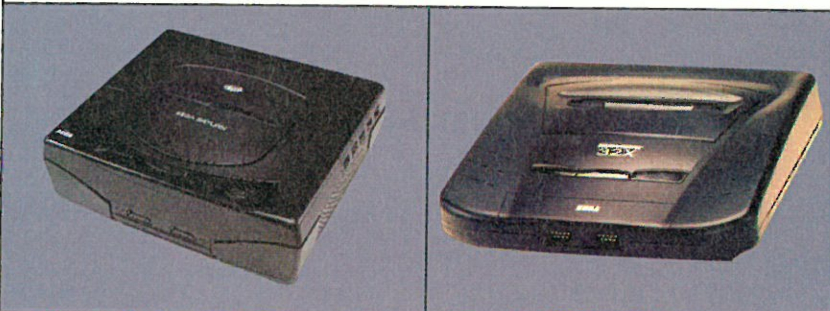


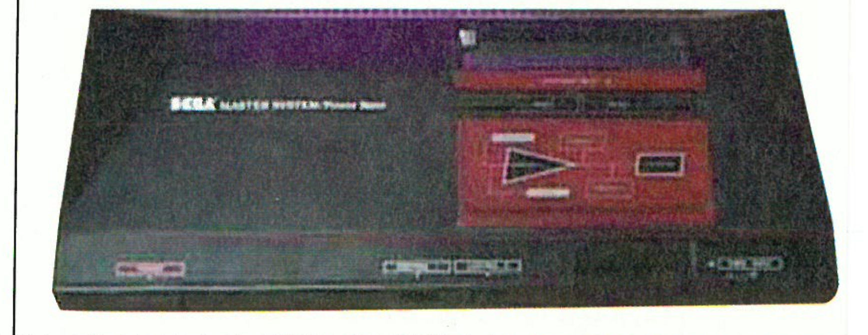


A jamais dans nos mémoires

Depuis longtemps dans l'industrie, Sega a connu des fortunes diverses. Sa première intrusion dans le marché de la console remonte à 1986 avec la Master System. Face à la toute puissante NES de Nintendo, grâce à des campagnes marketing très agressives et décalées, Sega parvient toutefois à conquérir un nouveau public. Dans la foulée, le jeu Sonic remporte un franc succès et c'est tout naturellement que le hérisson branché devient la mascotte rêvée pour la marque. Ainsi, à l'image de sa mascotte, Sega ne perd pas une seconde et s'empresse de sortir la première console 16 bits, la Megadrive, en 1990. Aux Etats-Unis et en Europe, la Megadrive cartonne. Les jeux sont magnifiques et surtout, il faudra attendre près d'un an avant que Nintendo ne se décide à riposter avec la Super Nintendo. Plus puissante, la console du petit père Mario comble progressivement le retard accumulé. Entre temps, Sega a tenté de rivaliser avec le succès croissant de la Game Boy en sortant la Game Gear (face à la PC Engine GT), une console portable en couleur. Malheureusement, des problèmes de consommation exagérée ainsi qu'une ludothèque de qualité inégale feront glisser petit à petit la portable dans l'oubli. Mais, à cette époque, Sega reste toutefois très bien positionné. En 1995, la firme se précipite à nouveau pour sortir la première console 32 bits. Pourtant, désastre, Sony rentre dans la danse. Pour Sega, c'est le début de la fin ! Ainsi, après un départ satisfaisant, la Saturn subit un lourd revers. Les capacités 3D de la machine se révèlent vite limitées et, dans la guerre qui oppose Sony à Nintendo, Sega perd pied définitivement à la fin 98. Cependant, dans le même temps, Sega a connu plusieurs autres échecs cuisants. Le MegaCD qui connaît un flop monumental, suivi immédiatement par la honteuse apparition du 32X censé booster les capacités de la Megadrive, sans parler de l'anecdotique MultiMega (qui regroupait dans une boîte au design élégant et pour un prix exorbitant une Megadrive et un MegaCD) et de la Nomad, une Megadrive portable qui ne verra finalement le jour qu'aux Etats-Unis. En ce qui concerne le secteur arcade de Sega, après avoir été l'un des fleurons de la marque, en ce moment, ce n'est pas non plus l'extase, Konami et ses jeux de musiques ayant effectué une percée stupéfiante. Espérons alors que la Dreamcast redresse le cap.







La parole à Philippe Renaudin

Directeur marketing de Sega France


D.R.

En pleine effervescence, l'équipe française de Sega a tout de même pris le temps de répondre à nos dernières interrogations, en la personne de Philippe Renaudin, directeur du marketing. Une dernière mise au point, avant que la bête ne soit lâchée.



Joypad : Quelles sont les principales forces de la Dreamcast ?
Philippe Renaudin : Je pense que la Dreamcast possède trois forces essentielles. Tout d'abord, le bond technologique des 32 aux 128 bits nous permet de présenter des jeux d'une qualité graphique incomparable. Ensuite, la dimension communicante de la machine constitue la seconde force de la Dreamcast. Dans cet ensemble, nous englobons aussi bien l'utilisation du Visual Memory qui, plus qu'une Memory Card, s'imposera comme un accessoire de jeu et d'échange primordial pour la Dreamcast, sans oublier l'aspect online. Il est clair qu'au fur et à mesure, nous allons développer toute l'activité du jeu en réseau, car il s'agit d'un plus considérable pour le joueur et qui sera déterminant pour le succès de notre console. Sur ce créneau, les premiers gros titres verront le jour au début 2000. Enfin, nous pensons que la Dreamcast sera capable d'apporter de nouvelles valeurs plus positives aux jeux vidéo et d'attirer ainsi un public plus large.

Quel sera le public de la Dreamcast ?
Pour nous, il reste important de ne pas griller les étapes. Ainsi, lors du lancement, les core gamers constitueront le cœur de notre cible. Lorsque ces joueurs passionnés auront été convaincus, nous pourrons alors élargir notre politique marketing vers le grand public. A terme, nous voulons fédérer tous les types de joueurs.

La clé du succès marketing ?
Il est clair que les core gamers ont envie d'en savoir plus sur la Dreamcast. Notre information produit va donc bientôt réellement débuter. A partir du mois de juillet, les joueurs pourront ainsi découvrir les premières publicités dans les magazines de presse spécialisée, puis, au cours de l'été, nous allons faire découvrir la Dreamcast en avant-première dans des lieux où les joueurs ont l'habitude de se réunir. Je crois qu'aux alentours de fin août, de nombreux joueurs auront choisi d'acheter ou non une Dreamcast. Dès maintenant, il paraît donc primordial de délivrer le plus d'informations possibles.

Financièrement, aurez-vous les moyens de lutter face à Sony ?
Pour la France, notre budget marketing s'élève à 100 millions de francs, ce qui va nous permettre de mener de nombreuses opérations que nous souhaitons volontairement qualitatives. Rien ne sert d'être présent partout, et notre premier objectif consistera à retrouver la confiance du public en privilégiant la qualité. Il ne s'agit pas de se disperser mais plutôt de satisfaire notre public.

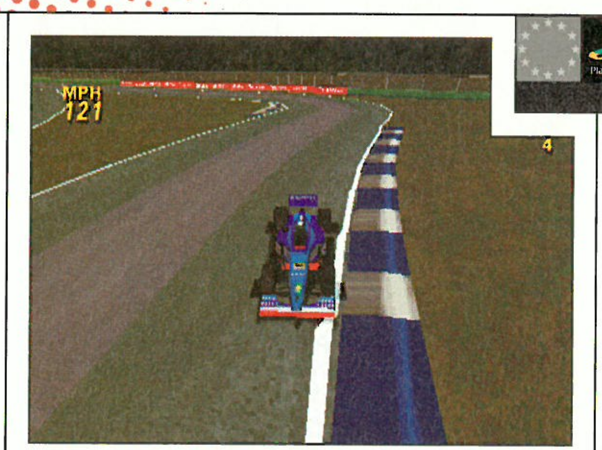
> **En tout cas, Sega compte bien redevenir un acteur majeur face à Sony**

Vos objectifs d'ici Noël ?
Pour le lancement, l'idéal serait d'atteindre des chiffres de vente situés entre 250 000 et 300 000 Dreamcast écoulées avant Noël. Un objectif que nous jugeons tout à fait réalisable et qui nous permettrait de bien revenir sur le marché avant l'arrivée de la PlayStation 2. Dans tous les cas, Sega compte bien redevenir un acteur majeur face à Sony.

Des réactions suite aux annonces de Sony et Nintendo ?
Bien évidemment, nous nous attendions à ce type d'annonces mais, pour l'instant, il ne faut pas oublier que ces machines restent à l'état de projets. Tant que nous n'avons pas pu voir d'éléments concrets, nous préférons nous concentrer uniquement sur le lancement de la Dreamcast.

Aucun risque de voir se rééditer le triste scénario de la Saturn ?
Vous savez, Sega a beaucoup appris en deux ans. Franchement, lorsque vous prenez des claques, soit vous ne comprenez rien et vous revenez avec la même attitude pour finalement vous planter définitivement, soit vous faites l'effort de revoir votre conception du marché. Aujourd'hui, je peux vous assurer que Sega a bien retenu les leçons de l'échec de la Saturn. Avec la Dreamcast, Sega a changé de visage. Les développeurs l'ont déjà constaté, reste maintenant à convaincre les joueurs.

Au chapitre de ce qu'on devine aisément : une réactualisation complète de la licence sur la saison 99.



Éditeur :	Psygnos
Machines :	PlayStati
Sortie en Europe :	novembre 9

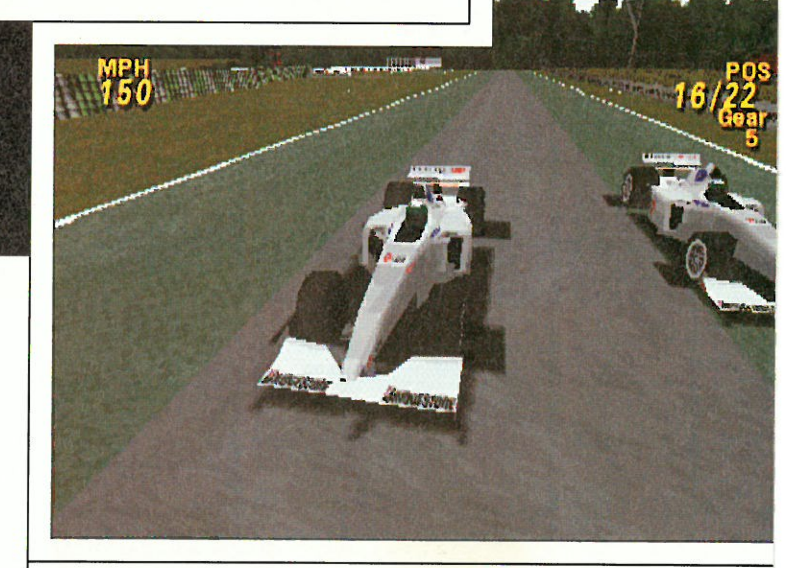


Une version 99 orchestrée par les géniteurs de Newman Haas Racing... no comment.

Formula One 99

La version définitive devrait permettre de jouer à 2 en écran splitté et à 4 via le link.

Une année sans Formule 1, c'est comme un été sans soleil, un Noël sans dinde aux marrons ou encore un Roland Garros sans Kournikova... Pour résumer, c'est parfaitement inconcevable !




t voilààààà ! Encore un communiqué de presse peu bavard et des tonnes de photos qui atterrissent sur le bureau bordélique de Traz... et ce à seulement quelques heures du bouclage. Gloups ! Le retardataire du mois, c'est Formula One 99. Eh oui, après une édition 98 d'une qualité plus que contestable, Psygnosis va tenter de redonner à la simulation de Formule 1 ses lettres de noblesse. Formula One 97 a beau rester la référence du genre, il faut bien reconnaître que ce titre a pris, en deux ans et demi, un sacré coup de vieux. Et puis, on a eu le temps d'en faire le tour, non ? Nous, tout ce qu'on espère, c'est que les Ecossais de Virtual Studio ne seront pas les maîtres d'œuvre de cette nouvelle mouture. Tiens, pour la peine, on prie à genoux : « Dieu, faites que ce ne soit pas Virtual Studio qui programme F1 99, blablabla. Amen. » On est tous d'accord, la chouette a suffisamment perdu de plumes comme ça pour prendre un tel risque. Ah, un miracle, c'est un véritable miracle ! Mon vœu vient tout juste d'être exaucé, là, à l'instant, sous mes petits yeux qui piquent ! Info de dernière minute, ce sont les petits gars de Studio 33 (Newman Haas Racing) qui vont s'occuper finalement de cette édition 99 ! Sauvé ?

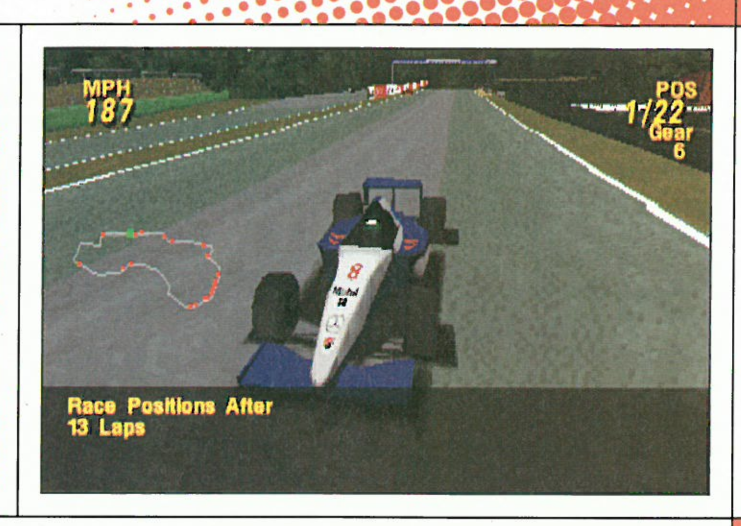


Pour le moment, le soft n'en est qu'aux balbutiements de son développement. La preuve en photos !

Affaire à suivre...

Pour le moment, on ne sait pas grand-chose de Formula One 99. A part un petit « teaser » à deux balles diffusé sur le stand Psygnosis, pendant le salon de l'E3, rien de vraiment concret n'a filtré. Comme le veut la coutume, il faudra prendre son mal en patience et se contenter du strict minimum, en l'occurrence d'un cortège de promesses, de quelques photos et de timides révélations. Remarquez, ce n'est déjà pas si mal. Licence FIA oblige, le titre de Studio 33 intégrera donc la totalité des constructeurs officiels. On note quand même de petits changements. Au milieu de McLaren, Jordan, Ferrari, Williams et compagnie, on trouve un nouveau venu : la British American Racing, l'écurie de Craig Pollock qui a bien failli créer la surprise lors du Grand Prix d'Espagne. Si seulement la voiture du père Villeneuve n'avait pas été victime d'un problème mécanique à quelques tours de l'arrivée... Sinon, la liste des « drivers » s'est enrichie de la présence de Ricardo Zonta, Pedro de la Rosa, Marc Gene et d'Alex Zanardi, le champion de CART . Et vous pourrez trajecter en avant-première sur le Grand Prix de Malaisie qui, normalement, devrait faire partie de la saison 2000. Voilà pour la partie réactualisation. Concernant le pilotage, les petits gars de Studio 33 nous garantissent un réalisme accru : pertes d'adhérence, modèles dynamiques au top, crashes ultra-spectaculaires... C'est sûr, comme ça, sur le papier, ça donne envie. Souhaitons simplement que les ricains ne sabotent pas la licence de la FIA comme l'a fait cette année Virtual Studio avec l'édition 98. Allez, soyons optimistes, en cette veille d'Armageddon, gardons la foi mes frères...





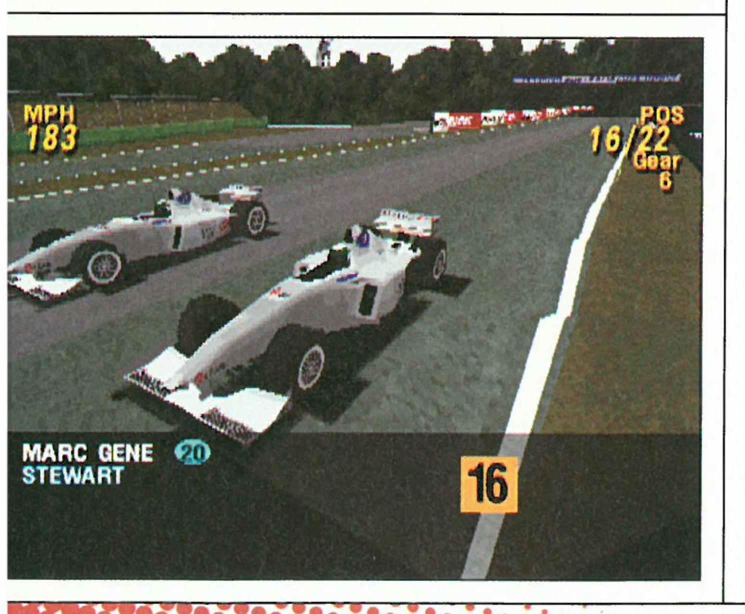
Le jeu n'en est qu'au début de son développement.



rmula One 99 sera compatible avec le Dual Shock. Normal.



Les créateurs de Newman Haas Racing s'attaquent à la F1



Les finish sont marqués par l'apparition subite de grosses giclées d'hémoglobine. Splash...

Éditeur :	Activisio
Machine :	PlayStatio
Sortie en Europe :	septembre 9

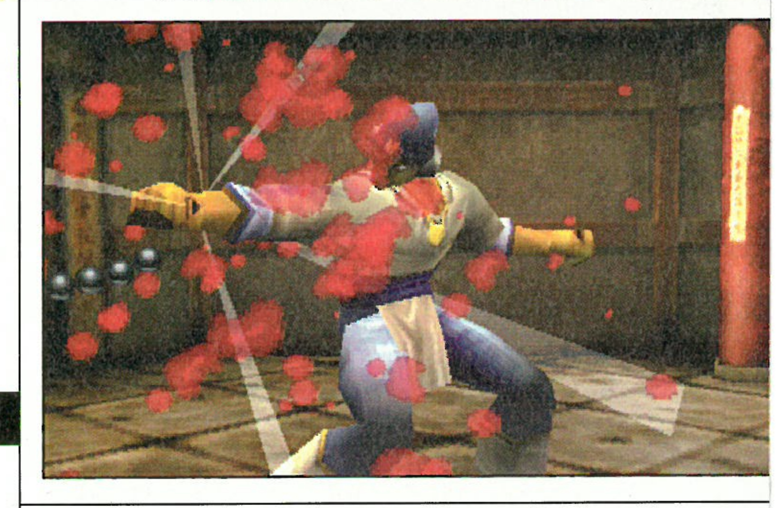


Chaque personnage est censé posséder une technique de combats particulière, en rapport avec le caractère du rappeur qu'il représente.

Wu Tang Shaolin Style

Les voies du marketing sont parfois complexes. Faire sponsoriser un jeu d combats par un groupe de rap... La démarche est curieuse, mais c'est déj arrivé avec un basketteur (souvenez-vous, Shaq Fu) alors pourquoi pas ?

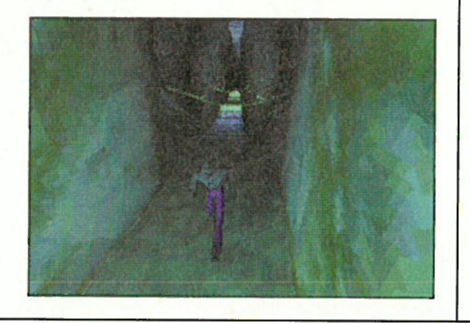
Le Wu Tang Clan est un groupe de rap composé de neuf membres. Sans être un spécialiste du rap, on devine, à leur allure, quelle est leur musique favorite. Les membres du groupe ont bien des têtes de chef de gangs américains. J'ai revu Les Guerriers de la Nuit, il n'y a pas longtemps, et je suis sûr qu'ils auraient eu tout à fait leur place dans le film. Les retrouver dans un jeu de combats n'est somme toute pas vraiment étonnant. La version à laquelle nous nous sommes essayés était limitée. Avec un seul menu disponible – le versus – nous ne pouvons guère que vous donner une appréciation de la qualité de la jouabilité. Point. Les plus perspicaces d'entre vous rétorqueront que c'est tout de même l'élément le plus important. Ceux-là n'ont pas tort...



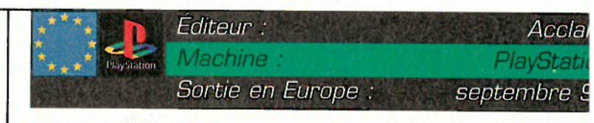
Un petit air de Mortal Kombat

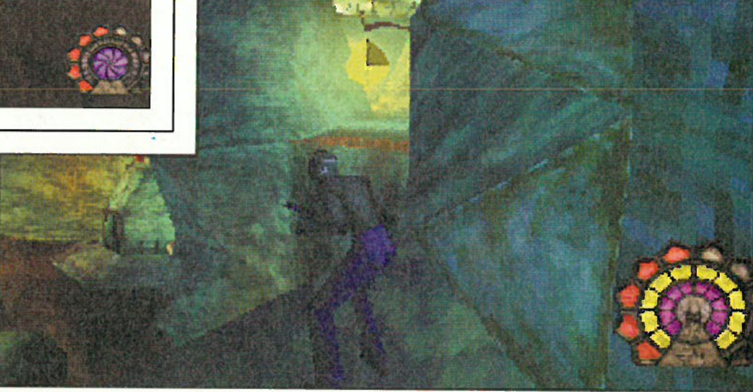
Attention, petit air, j'ai dit. WTSS n'est pas Mortal Kombat. Il s'en tire heureusement mieux et propose des combats pas inintéressants. Sans confiner au génie, le jeu se révèle fluide et plutôt bien réalisé. Même lorsque quatre joueurs se trouvent en même temps à l'écran – une des particularités du jeu – les ralentissements restent timides et n'osent pas se montrer. En contrepartie, il faut bien avouer que les combats s'avèrent étonnamment bordéliques et plutôt bourrins. Lorsque deux adversaires se font face, les affrontements deviennent plus conventionnels. Coups de base, spéciaux, enchaînements... Les fondements du genre sont respectés. On regrettera le nombre de coups apparemment limité – répétons-le, ce n'est pas une version finale – et le manque de technique des affrontements. La comparaison avec MK paraît évidente lorsqu'on en arrive aux « finish » des combats. La caméra tourne autour des deux protagonistes puis, tout à coup, le vainqueur charcute sa victime, histoire d'être bien sûr de ne plus la trouver sur son chemin. Et que je te démembre, te coupe la tête ou te vide comme une dinde prête à passer au four... Ça doit être ça, le Shaolin Style.

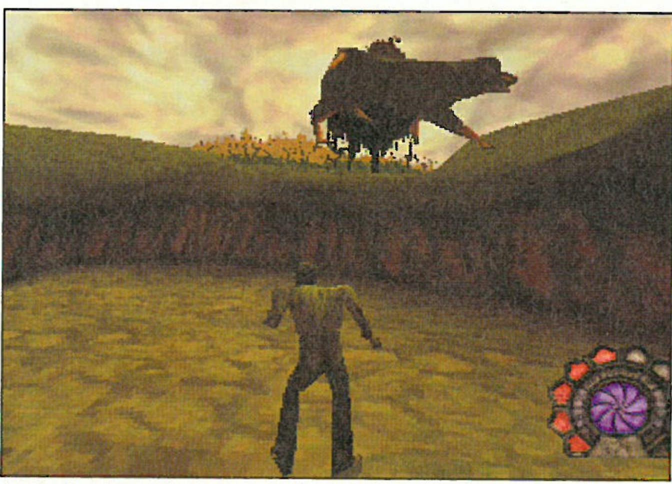




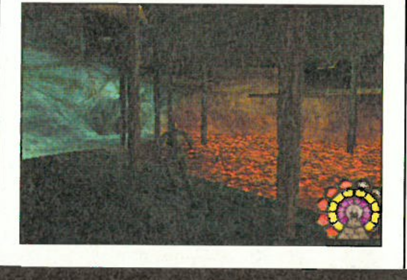


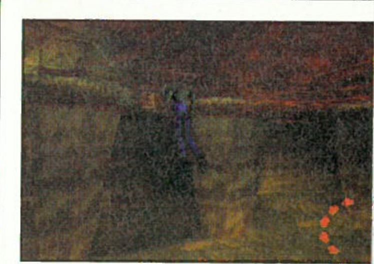






La version à laquelle nous avons joué souffrait de nombreux bugs. Ici, le chien évolue tranquillement dans les airs...





Shadow Man

Nous vous avons déjà parlé de Shadow Man, déjà évoqué son ambiance glauque et sa réalisation ténébreuse. Désormais, nous y avons joué. Un peu. Juste histoire d'être sûr que nous n'avons pas affaire à un jeu ordinaire...

Shadow Man est un titre qui se veut décalé et violent. Pas violent au premier degré, non, mais d'une façon plus subtile. Si l'on devait comparer ce jeu à un film au niveau de l'habillage, on pourrait évoquer Seven. Décors sombres, silhouettes que l'on aperçoit l'espace d'un clignement d'yeux, atmosphère lourde, ambiance de mort presque palpable... Shadow Man fait dans l'artistique torturé. La version du jeu à laquelle nous nous sommes essayés n'était terminée qu'à 50 %. Rien de bien emballant dans ce que nous avons pu voir, les commandes répondant de façon assez imprécise et les quelques niveaux disponibles – il y en aura une vingtaine dans la version finale – se révélant vides et exempts de tout ennemi. On ne peut donc émettre aucun avis véritablement objectif sur ce jeu. Pour le moment.

Héros schizophrène

Le personnage que vous incarnez, Mike LeRoi, possède deux identités : son identité propre et celle du Shadow Man. Envoûté par la vieille Nettie, adepte du vaudou, il évolue sur la corde raide qui sépare le monde des morts de celui des vivants et effectue des voyages aux frontières de la folie et de l'aliénation mentale. Incarner le Shadow Man procure quelques avantages – plus besoin de respirer sous l'eau, par exemple – mais les endroits où il évolue se révèlent souvent plus dangereux que les ruelles mal famées de notre bon vieux monde réel. Avec le temps, Mike se découvrira certaines capacités et pourra utiliser de nouveaux pouvoirs et de nouvelles armes. D'après ce qu'on a vu, Shadow Man prévaut, pour le moment, davantage par son ambiance que par son intérêt ou sa qualité de réalisation. Mais, nous le rappelons, le jeu est loin d'être terminé. Si ce titre, au final, se révèle aussi réussi et prenant qu'il est sombre, il peut connaître un destin glorieux. Il ne reste plus qu'à patienter...



Mélange d'action et de plates-formes, Shadow Man vous invite à explorer de nombreux endroits. Déplacez-vous en faisa[nt] toujours attention où vous mettez les pieds





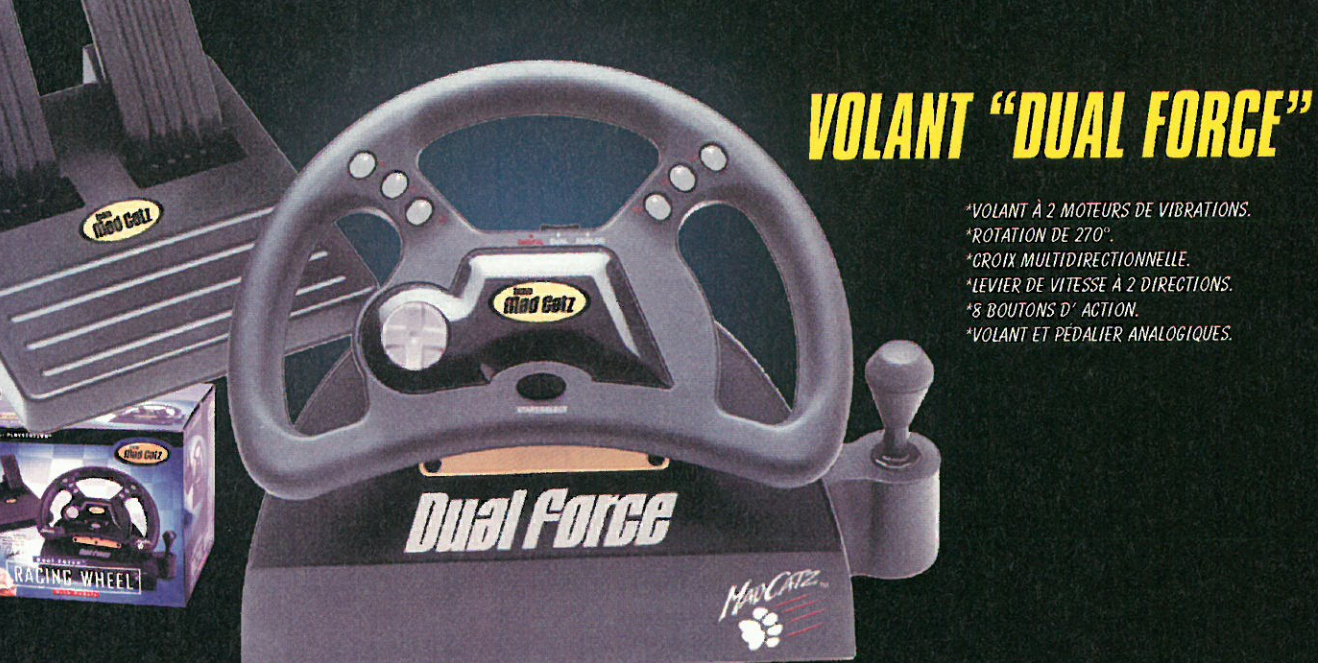






UNE GAMME COMPLETE !





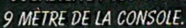
VOLANT "DUAL FORCE"

*VOLANT À 2 MOTEURS DE VIBRATIONS.
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE A 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PEDALIER ANALOGIQUES.



MANETTES INFRA-ROUGE

*2 CONTRÔLEURS RADIO AVEC RECEPTEUR
*3 FRÉQUENCES POUR 1, 2 JOUEURS
*TÉLÉCOMMANDE UNIVERSELLE POUR TÉLÉVISEUR.
*COMMUTER VOTRE TÉLÉVISEUR EN MODE JEU VIDÉO OU TV.
*JOUABILITÉ POSSIBLE JUSQU' À 9 MÈTRE DE LA CONSOLE.



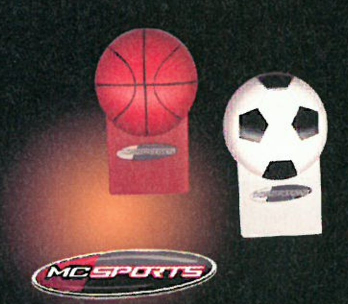
Fais plaisir à ta mère !
Range ta console, tes jeux, et tes accessoires.





MULTI JOUEURS

*CONNECTEZ DE 5 À 8 JOUEURS !
*STABILITÉ GRACE À UNE BASE MÉTAL.



CARTES MEMOIRE

*CAPACITÉ 15 BLOCS.
*VITESSE D' ACCÉS RAPIDE (10KB/SECONDE).
*VENDUES PAR 2.



MEUBLE DE RANGEMENT

*POUR RANGER TOUT TYPE DE CONSOLE ET EGALEMENT JEUX, BOITIERS ET MANETTES
*DÉPLACEMENT FACILE GRÂCE AUX ROULETTES



BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34







Lors des coups francs, il est possible de paramétrer la force et l'inclinaison de vos frappes.

UEFA Striker

La déferlante des simulations de balle au pied s'apprête à submerger la PlayStation et la Dreamcast. Lorsque l'UEFA s'y met, on peut s'attendre à un titre fort... Mais, sera-ce vraiment le cas ?



Le fossé technique séparant la version PlayStation de son équivalent Dreamcast est énorme. Mais qu'en sera-t-il du plaisir de jeu ?

C'est un peu le rituel de l'été. Vous allez voir, comme l'année dernière, réglés comme des horloges, les éditeurs vont se relancer dans la fièvre footballistique. Alors, bien sûr, vous retrouverez le jeu de Sony dédié à l'équipe de France, histoire de réapprendre à compter de 0 à 3, il y aura aussi le petit père Ronaldo qui fera un petit tour sur Play, sans oublier les prestigieuses réactualisations made in Electronic Arts et Konami. Pourtant, pour être tout à fait complet, il nous manquait la simulation officielle des coupes et championnat d'Europe. Une occasion qu'Infogrames n'a pas laissé passer en s'associant avec l'UEFA, l'Union des Associations Européennes de Football. UEFA Striker pouvait naître. Ainsi, depuis plus d'un demi-siècle (depuis 1954, pour être précis), les meilleurs clubs du Vieux Continent ont forgé la réputation de ces compétitions conclues dernièrement par le médiatique sacre de Manchester et son scénario à suspens. Question simple, le jeu sera-t-il à la hauteur de la passion qui entoure ces matchs ? Pour l'instant permettez-nous de rester assez pessimistes.

Une qualification difficile

Hum, avant même le coup d'envoi, la pression monte donc d'un coup sur les développeurs. Et pourtant, en inspectant rapidement les arguments avancés par UEFA Striker, le titre semblait avoir une chance de bien figurer face à la concurrence. Un sentiment qui s'estompe dès la première prise en main. C'est bien gentil d'aligner plus de 130 équipes, de proposer une pléthore de compétitions assez variées, mais si la jouabilité et le plaisir de jeu ne sont pas immédiatement présents, quel est l'intérêt ? Le principal défaut réside en fait dans le système même de jeu. Explications. Reprenant quelque peu le principe du controversé Kick Off, la balle doit être dirigée de manière indépendante aux pieds des stars en short. Je ne vous raconte pas le stress lors des dribbles, puisqu'au moindre écart vous perdrez le contrôle du ballon qui poursuivra sa trajectoire. En outre, le déplacement des footballeurs ne s'illustre pas par son réalisme. Les courses en rupture, les crochets, les changements de rythme... les développeurs de UEFA Striker ne semblent pas connaître. Les joueurs, peu véloces, sont obligés de décrire de larges arcs de cercle pour virer ou dribbler. Il est donc tout bonnement impossible de feinter, ce qui, avouez-le, est assez incroyable pour une simulation de foot ! Dommage, car du côté de l'Intelligence Artificielle, les conseils de Ruud Gullit et de Glenn Hoddle (entraîneurs) paraissaient avoir été bien pris en compte. Autre désillusion, pour la version PlayStation en tout cas, on ne peut pas dire que la réalisation technique atteigne des sommets de qualité. Les ralentis sont sympas, ok, mais au cours des matchs, les joueurs ressemblent plus à de minuscules pantins qu'à des sportifs aux corps d'Apollon. Je m'emballe à peine et je continue à me demander comment Eric Besnard et Jean-Luc Arribart, de la Canal+ team, parviendront à commenter avec passion ce genre de matchs opposants des lilliputiens en short. Un bilan qui pourrait peut-être se révéler moins sombre sur Dreamcast, d'un point de vue graphique tout du moins. Une simulation de foot qui ne semble donc pas vouée à un brillant avenir, mais bon, comme le disait si bien Lilian Thuram : « Tout est possible, dans le foot, oui, tout est possible » ! C'est beau l'espoir.



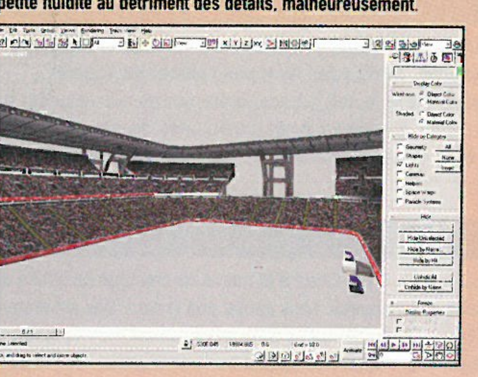
Plus de 130 équipes pour un foot 100 % européen

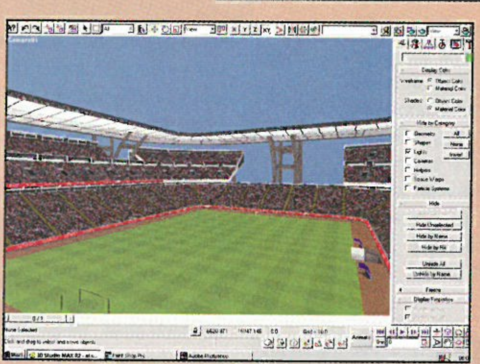


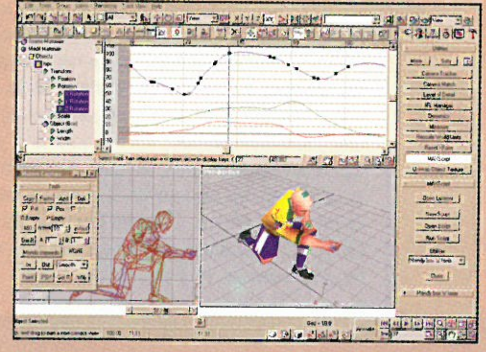
Le public réagit avec vigueur à la prestation des joueurs argentins. Grâce à la puissance de la Dreamcast, la modélisation des footballeurs est ultra-réaliste.

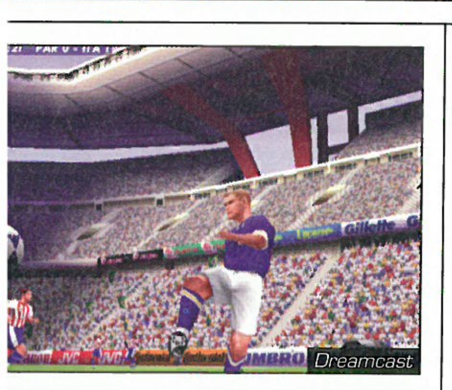
Un soupçon de technique

C'est agréable un jeu tout fini, mais n'oublions pas qu'auparavant les développeurs ont dû passer de longues journées devant des menus bien complexes. Pas rigolo tous les jours, mais pourtant diablement indispensable pour nous les joueurs. Etapes après étapes, le jeu s'anime, prend vie, mais tout d'abord chaque élément est défini de manière distincte. L'animation des joueurs, la création des stades ne formeront au final qu'un seul et même ensemble indissociable. Pour UEFA Striker, les footballeurs sont constitués de 250 polygones ce qui, avouons-le, est assez faible... Quant à l'animation, à 25 images par seconde, elle permet de garder une bonne petite fluidité au détriment des détails, malheureusement.

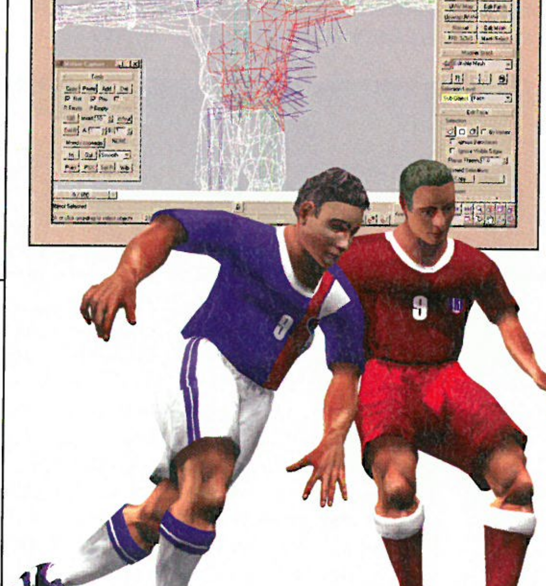
















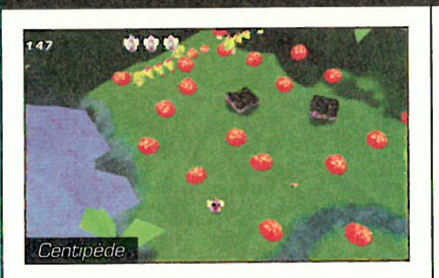
La gamme Atari sur PlayStation





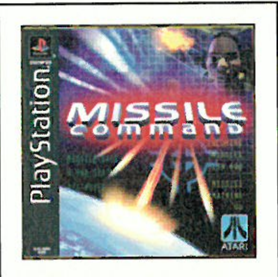
Pong

Il est des jeux que l'on a l'impression de connaître depuis toujours. Et puis le temps passe, on les oublie un peu et ils réapparaissent comme par magie. Génération spontanée ? Non. Génie du marketing ? Plutôt...


Centipède









Atari n'est pas mort. Il survit grâce à Hasbro, qui l'a racheté. Et devinez quoi ? Lorsqu'on possède Atari, on se dit qu'il est tout de même dommage de ne pas profiter de toutes les licences que la marque détient. Nous voilà donc avec plein de vieux titres remis au goût du jour pour satisfaire une clientèle devenue, fort logiquement, plus exigeante. Comme je ne sais pas par quel titre commencer, je vais vous parler des six jeux de la gamme, en les classant par ordre alphabétique. Ou alors par date de sortie ?... Mmmmhh, les dates de sortie, c'est pas mal. Oui, mais ça fait trop sérieux... Va pour le désordre !

The Next Tetris

Tetris est décidément indéracinable. Dans cette nouvelle version, le principe reste bien évidemment le même. Je ne vous ferai pas l'affront de vous le rappeler. Signalons simplement que le soft gérera, entre autres nouveautés, des effets de gravité inédits et qu'il y aura des pièces constituées de plusieurs couleurs différentes, pour bien corser les choses. Il faut bien avoir l'air d'innover un minimum...

Centipède

Dans ce jeu assez particulier, vous vous retrouvez aux commandes d'un véhicule capable de supporter une assez grande cadence de tirs et vous devez arrêter une chenille géante lors de ses déplacements vers le bas de l'écran. Le jeu, vu de haut et en 3D, vous autorise à vous déplacer dans toutes les directions et place un certain nombre d'obstacles sur votre chemin. L'option multi-joueurs – jusqu'à quatre personnes – est prévue.

Missile Command

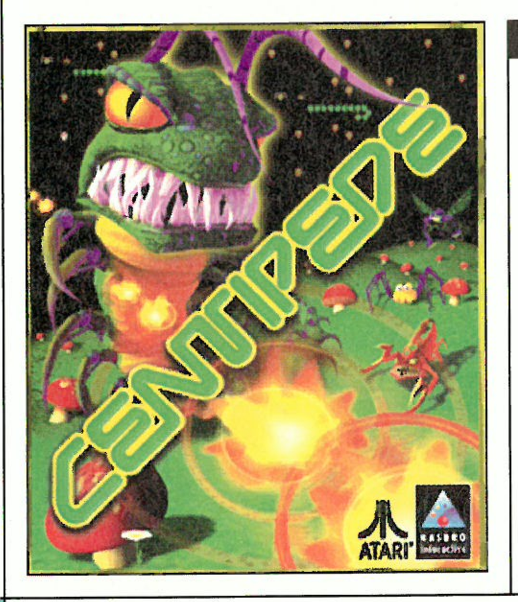
Encore une fois, le principe de ce jeu est simple (ce sont de vieux titres, rappelons-le). Des missiles extraterrestres s'abattent sur différentes villes et c'est vous, avec votre jolie petite croix de visée et vos yeux acérés, qui devez les abattre avant qu'ils ne touchent le sol. Nouveaux décors, nouveaux ennemis, nouvelles armes... Tout y est, même la version originale.

Qbert

L'ami Qbert a la manie de changer les cubes de couleur. Mais il n'est pas le seul. Ses adversaires le font aussi. Et ils n'ont pas les mêmes goûts que Qbert ! Le but est donc de tout transformer selon votre désir en vous déplaçant le plus rapidement possible dans tous ces décors en 3D. Cela étant dit, Qbert reste un nom définitivement ridicule...

Glover

Seule « non vieillerie » de la liste, Glover est sorti sur N64 et PC, il y a de cela quelques mois. Dans le jeu, vous incarnez un gant (!) et vous êtes confronté à de multiples épreuves qui mettront à rudes épreuves vos réflexes, certes, mais aussi votre réflexion. Un titre éminemment sympathique qui possède une vraie personnalité.



Pong



Voilà un vrai vieux jeu. Pong. Je crois qu'il est sorti l'année où je suis né, c'est vous dire... Le coup des raquettes qui se renvoient une balle sur un fond tout noir reste une idée de génie. Le Pong nouvelle génération, prévu pour octobre, propose bien évidemment des graphismes plus élaborés, avec des décors différents et tout le tralala. Simplicité et convivialité, voilà ce qui devrait être les points forts de ce titre.

ADRESSES

/ST LAZARE
d'Amsterdam
009 PARIS
1 53 320 320
ISSIEU Consoles
ossés Saint Bernard
005 PARIS
43 29 59 59
EU/PC/MAC
e des Ecoles
005 PARIS
46 33 68 68
/ST MICHEL
evard St Michel
006 PARIS
SEAU SUR PC !!!
43 25 85 55
ICTOR HUGO
nue Victor Hugo
116 Paris
SEAU SUR PC !!!
44 05 00 55
IRARD(15)
e de Vaugirard
015 Paris
1 53 688 688
ELLES (77)
nmercial Chelles 2
4 - 77508 Chelles
64 26 70 10
EVAL (78)
rt de Vivre Niv.1
39 08 11 60
AILLES (78)
de la Paroisse
0 Versailles
39 50 51 51
LIZY (78)
ue de l'Europe
ZY VILLACOUBLAY
30 700 500
RBEIL (91)
rcial VILLABE A6
13 VILLABE
60 86 28 28
ONY (92)
Division Leclerc N20
60 Antony
46 665 666
OGNE (92)
néral Leclerc N.10
BOULOGNE
41 31 08 08
FENSE (92)
s Quatres Temps
cades Est - Niv. 2
47 73 00 13
NAY (93)
Parinor - Niv. 1
ulnay sous Bois
48 67 39 39
ITIN (93)
Jean Lolive - N. 3
0 PANTIN
48 441 321
ENIS (93)
Denis Basilique
des Arbaletriers
0 ST DENIS
42 43 01 01
NCY (93)
RANCY AVENIR
Stalingrad - N.186
0 DRANCY
43 11 37 36
EVIERES (94)
NCE-VENT N. 4
ORMESSON
45 939 939
TEIL (94)
Général Leclerc
0 Créteil
onne, Créteil Village)
49 81 93 93
BICETRE (94)
ontainebleau Nat. 7
Bicêtre (Porte d'Italie)
43 901 901
SOUS BOIS (94)
al de Fontenay
tenay sous Bois
48 76 6000
ONTOISE (95)
ergy 3 Fontaines
0 Cergy
34 24 98 98
NOIS (95)
al Continent
SANNOIS
30 25 04 03
EILLE (13)
Grand Littoral
MARSEILLE
91 09 80 20
OUSE (31)
Temponières
0 Toulouse
61 216 216
MS (51)
de Talleyrand
0 REIMS
26 91 04 04
LE (59)
Esquermoise
00 LILLE
20 519 559
EGNE (60)
urs Guynemer
OMPIEGNE
44 20 52 52
ANS (72)
Général De Gaule
LE MANS
43 23 4004
VILLE (73)
ANT CASINO
du Chiriac
ALBERTVILLE
79 31 20 30
VRE (76)
HAN GRAND CAP
Gaillard
LE HAVRE
32 85 08 08
console (80)
des Jacobins
0 Amiens
22 97 88 88
IS PC (80)
Lamarck
0 Amiens
22 80 06 06
ERS (86)
Gaston Hulin
0 Poitiers
49 50 58 58

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES 69F

CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT 69F

CABLE PERITEL + CONNECTION AUDIO 99F

VOLANT PSX V3 RACING WHEEL + RIDGE RACER TYPE 4 = ~~749F~~ 499F*

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !

SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

PSX — V-RALLY 2
PSX — DRIVER
PSX — SOUL REAVER
PSX — BUGS BUNNY VOYAGE
PSX — SILENT HILL
PSX — BLOODY ROAR 2
PSX — COLIN Mc RAE 169F
PSX — ALERTE ROUGE 169F
PSX — FINAL FANTASY VII 149F
PSX — GRAN TURISMO 149F
N64 — STAR WARS RACER
N64 — MONACO GP 2
N64 — SUPERMAN 64
N64 — QUAKE II
GB COLOR — Y. NOAH ALL STAR TENNIS
GB COLOR — CONKER'S POCKET TALE





BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom .... Prénom .... Code Client :
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tel. :

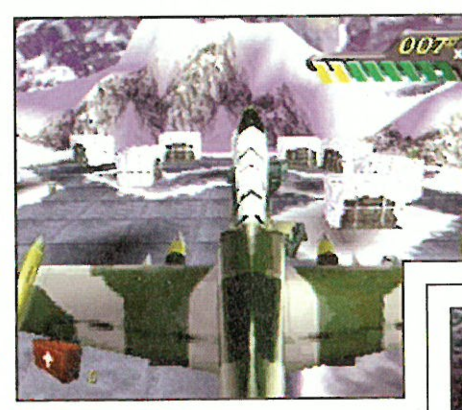
Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

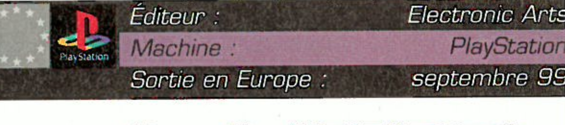
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F ....F

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire
Expire le ....../......
Signature :

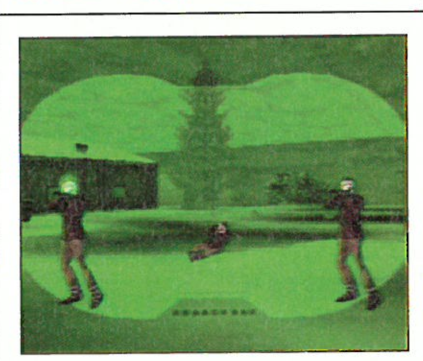

Le ghost mode permet de ne pas être gêné par la présence du personnage à l'écran.



Éditeur :	Electronic Arts
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	septembre 99









Tomorrow Never Dies

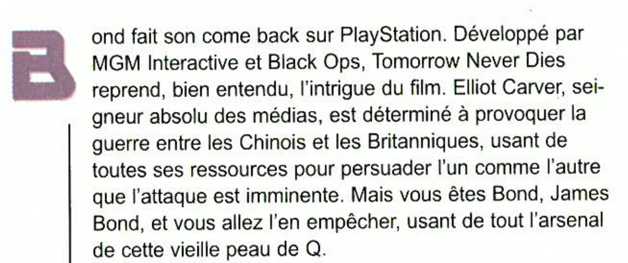
Après GoldenEye, James Bond débarque cette fois sur PlayStation dans Demain ne meurt jamais. L'agent secret le plus classe du monde pourrait bien créer, une fois encore, la surprise.

Bond fait son come back sur PlayStation. Développé par MGM Interactive et Black Ops, Tomorrow Never Dies reprend, bien entendu, l'intrigue du film. Elliot Carver, seigneur absolu des médias, est déterminé à provoquer la guerre entre les Chinois et les Britanniques, usant de toutes ses ressources pour persuader l'un comme l'autre que l'attaque est imminente. Mais vous êtes Bond, James Bond, et vous allez l'en empêcher, usant de tout l'arsenal de cette vieille peau de Q.

Des gadgets...

Il est clair que le plus important, pour les fans, dans un jeu sur James Bond, ce sont les gadgets. Vous aurez accès à un bon petit paquet de ces friandises comme, par exemple, des détonateurs, des faisceaux lasers, des scanners à empreintes digitales, lance-roquettes miniatures, caméras reliées par satellite, etc. Vous aurez aussi un fusil sniper, ainsi qu'une quinzaine d'autres armes incluant des mines de proximité, des grenades et tout ce dont vous pouvez rêver. Le ghost mode permettra de ne pas nuire à votre visée, puisque le jeu se déroule entièrement à la 3e personne.

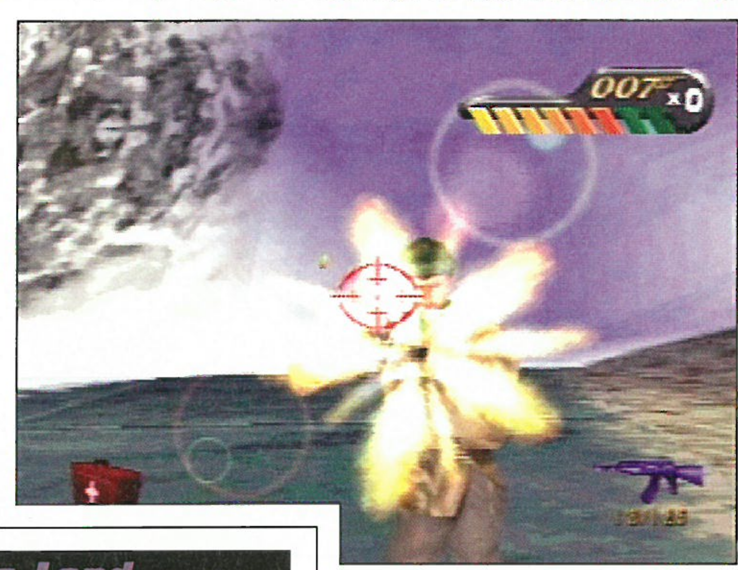
... et le reste



Vous serez appuyé dans votre tâche par Wai Lin, l'agent secret chinois. Vous pourrez d'ailleurs la jouer durant tout un niveau. 60 à 75 % de ceux-ci sont, par ailleurs, basés sur l'intrigue du film. Le reste cadrant avec l'univers que l'on connaît. Par exemple, une scène en ski jamais apparue dans le film… en tout cas, pas dans celui-ci ! Par ailleurs, une partie de ces missions nécessitera plus de discrétion qu'autre chose. Vous pourrez vous dissimuler, avancer accroupi jusqu'à un garde, puis le supprimer discrètement. Les développeurs sont assez satisfaits, semble-t-il, des mécaniques du jeu et des nombreux mouvements possibles. Au total, plus d'une dizaine de missions sont prévues, certaines vous permettant d'utiliser des véhicules divers. On parle d'un possible mode deux joueurs, sorte de deathmatch entre Bond et Wai Lin peut-être. Un potentiel certain, reste aux développeurs à tout régler, surtout les caméras dynamiques, de manière à ce que l'ensemble de ce qui est prévu fonctionne correctement.

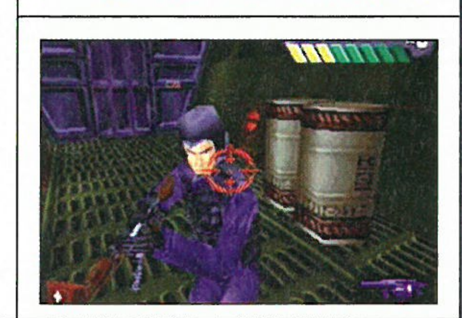


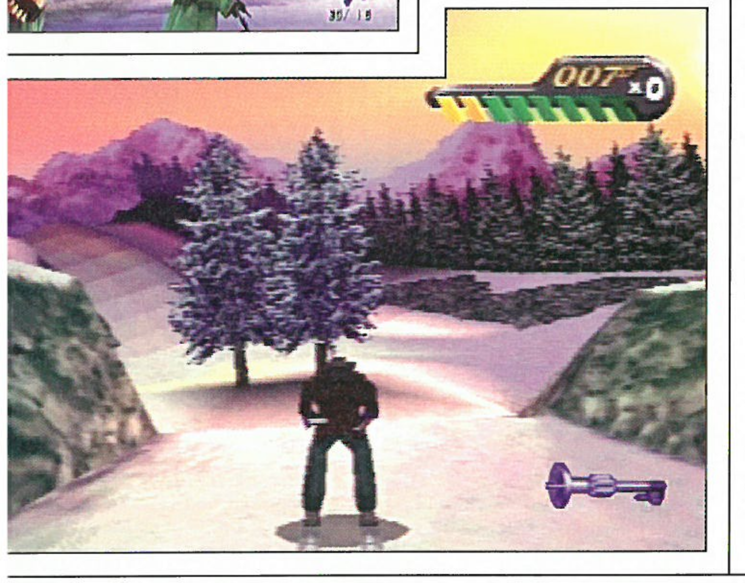




Licence Land

Si je ne l'ai pas dit en toutes lettres, vous aurez tout de même compris que Tomorrow Never Dies est une licence de plus à traverser la route qui sépare le cinéma du jeu vidéo. En ce moment, c'est la folie ! Alien Resurrection, Star Wars, Braveheart, et j'en passe un bon paquet, tous les films ou presque connaissent leur adaptation. Une logique qui, jusqu'ici, n'a pas encore fait correctement ses preuves et qui, pourtant, s'étend déjà aux comics (X-men, Spiderman). Finirons-nous par avoir des adaptations de qualité ? Tomorrow Never Dies pourrait, en tout cas, en être une.





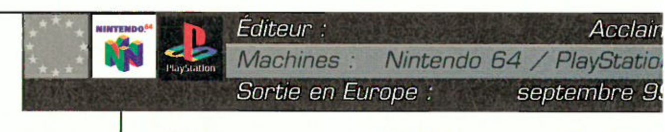


Une licence qui semble bien exploitée, pour une fois !





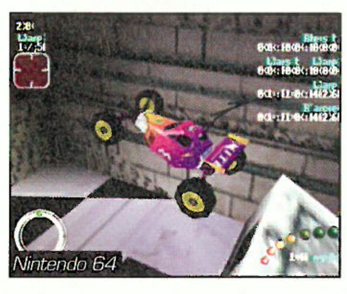




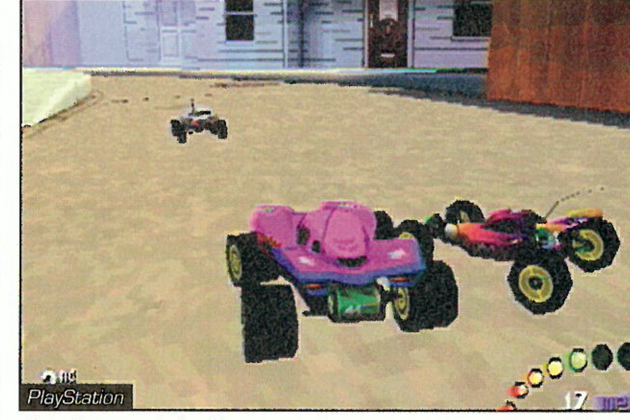
Re-Volt







Comme toutes voitures radiocommandées qui se respectent, celles de Re-Volt font des bonds impressionnants.



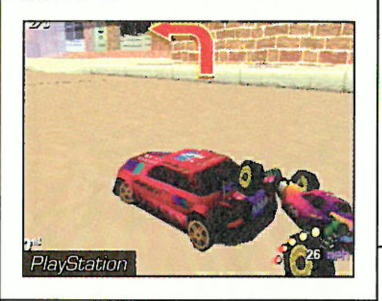
Dans les rues de la ville, vous pouvez monter à loisir sur les trottoirs.

Après le très moyen Buggy, Acclaim s'essaye à son tour à la simulation de voitures radiocommandées, avec Re-Volt. Coup de maître ou coup dans l'eau ?

Tenter de reproduire le fun procuré par le pilotage d'une voiture radiocommandée est un exercice de style périlleux, pouvant facilement conduire à un gros plantage. Les derniers en date à s'être pris un gadin avec ce genre si particulier sont les développeurs de Gremlin, qui nous avaient gratifiés d'un Buggy assez moyen... Cependant, il en fallait plus pour dissuader les p'tits gars de chez Acclaim, qui se sont lancés à leur tour dans l'aventure de la simu. de voitures RC ! Leur titre, Re-Volt propose des atouts assez classiques. Aux commandes d'une petite voiture miniature, vous participez à des courses endiablées sur des circuits délirants. Grâce à sa taille réduite, votre bolide passe partout, fonce à toute berzingue à travers les couloirs d'un musée, les parterres d'un jardin botanique, les allées d'un magasin de jouets et d'un supermarché ou encore les rues de la ville... Sur chaque tracé, un certain nombre de power-up donnent en outre un peu de piquant aux courses, rendant l'issue des affrontements toujours incertaine...

Un p'tit jeu marrant

Avec votre paddle en guise de télécommande, les petites voitures ultra-nerveuses sont super-faciles à diriger. La jouabilité ne pose donc aucun problème, et les graphismes d'assez bonne facture (surtout sur N64, grâce au Ram Pak indispensable) rendent finalement Re-Volt assez fun et amusant. Avec son mode multi-joueurs, de 2 à 4 joueurs, il semble assez bien foutu pour plaire aux fondus de modélisme automobile et de courses délires. Acclaim aurait-il réussi à rééditer l'exploit de MicroMachines ? Ne reste qu'à attendre la version finale du jeu pour avoir le fin mot de l'histoire.









Grâce au Ram Pak, les graphismes de la N64 sont d'assez bonne qualité.



Les modèles de voitures disponibles font dans la variété : du Buggy jusqu'à la caisse de course.

Xceleration





Éditeur :	Kalisto
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	Noël 99

L'hélico dans le décor fait immédiatement penser à celui que l'on voyait sur le circuit du premier Ridge Racer. Un clin d'œil voulu à Namco.





Alors que la sortie de la Dreamcast en France se précise – septembre, c'est pour bientôt – voici que Kalisto nous annonce une autre simulation de courses. Une bonne nouvelle... prévue pour la fin de l'année.



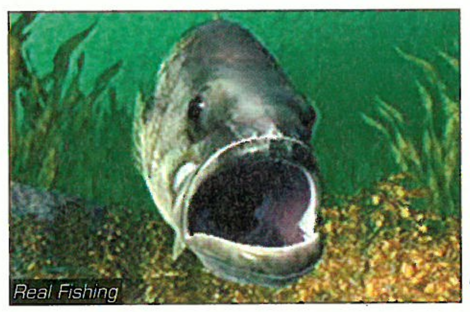




Les simulations de courses sont un genre très apprécié. C'est peut-être même celui qui marche le mieux en France. Forts de cette certitude, les gens de chez Kalisto nous ont préparé un jeu de courses portant le nom assez révélateur d'Xceleration (prononcez le x à l'anglaise en le séparant bien du reste du titre : « équséléréchieun »). En préparation depuis plus d'un an, dans les studios bordelais de Kalisto, cette simulation fait suite à Ultimate Race et UR Pro. Terminé pour le moment à moins de 50 %, Xceleration se veut, avant tout, fun et simple d'accès. 8 voitures et 16 circuits (8 en intérieur, 8 en extérieur) seront disponibles de base. Les circuits en extérieur pourront être soumis à différentes conditions climatiques. Selon qu'il neige, qu'il pleuve ou qu'il fasse grand soleil, votre façon de conduire ne sera donc pas la même. C'est, en tout cas, à conseiller, si vous ne voulez pas passer votre temps à rattraper vos sorties de route...

Beau et accessible

Si Xceleration n'a pas la prétention de révolutionner le genre, il se veut toutefois assez riche et, esthétiquement parlant, tient à satisfaire les nouveaux critères graphiques que l'on est en droit d'exiger sur Dreamcast. Par exemple, le sight range (portée de la vue) va ici jusqu'à 400 mètres. Cela permet de voir le paysage loin à l'horizon et d'anticiper sans difficulté sur les virages, lorsque vous choisissez un point de vue caméra surélevé. Techniquement parlant, Xceleration tourne à 60 images/seconde et adopte une résolution de 640 x 480. Cela deviendra sûrement un standard sur Dreamcast. Un mode 2 joueurs (écran splitté) est prévu et une option replay vous permettra de revoir votre course sous tous les angles, grâce aux 7 vues caméra allouées à celle-ci. Mais tout ça, ce sont des mots. Dans six mois, paddle en main, nous saurons vraiment quelles sensations nous attendent avec ce titre. Patience...



Une course futuriste à la WipEout. Hum, pas vraiment original tout ça !

Y a pas à dire, c'est fou comme ça a l'air fin un poisson motion capturé.



Crave à l'assaut de l'Europe

L'originalité, la créativité et l'indépendance. Voici l'étiquette défendue par Crave Entertainment. Une jeune société californienne qui, en s'implantant en Europe, espère conquérir le Vieux Continent.

Au cours des quatre dernières années, la place de l'Europe dans l'industrie du jeu vidéo a beaucoup évolué. Dans le bon sens, évidemment. Ainsi, même s'il aura véritablement fallu attendre l'arrivée du trio Saturn, PlayStation, Nintendo 64, pour que le public européen s'intéresse de plus près au petit monde des consoles, désormais la dynamique est bien lancée. Les joueurs peuvent donc enfin se rassurer, car, conscients du phénomène, les éditeurs du monde entier se préoccupent de plus en plus de notre bon Vieux Continent. Et, qui sait, après avoir été longtemps considéré comme l'éternel dernier de la classe, le marché européen pourrait peut-être bien devenir le cœur de l'industrie du jeu vidéo. Pure utopie me direz-vous ? Eh bien, au vu de la bonne santé actuelle des principaux éditeurs européens (Infogrames, Ubi Soft et Eidos en tête), mais surtout avec la récente implantation sur notre continent de Konami ou encore de Squaresoft, le rêve a des chances de devenir réalité. Pourtant, il est encore plus remarquable de constater que, dans l'ombre des géants du jeu, qui de toute manière se devaient de quadriller le monde, certains nouveaux éditeurs étrangers misent aussi sur l'Europe. Parmi eux, on retrouve la très jeune société Crave Entertainment, qui, dans la foulée de sa création, en juin 97, à Los Angeles, vient d'ouvrir son siège européen à Hambourg et des bureaux à Paris et Londres. Une implantation massive qui en dit long sur les ambitions de ce jeune éditeur californien. En effet, alors que la tendance actuelle est au regroupement des éditeurs en grande multinationale, l'attitude de Crave est assez audacieuse, puisqu'il s'agit de jouer à fond la carte des « labels indépendants ». Parier sur l'indépendance et la créativité peut-il encore être payant à l'heure actuelle ? Un petit coup d'œil aux premiers titres proposés devrait nous apporter un élément de réponse.



Bien qu'originale, la version japonaise Aerowings nous avait laissés un arrière-goût d'inachevé. Une situation rectifiée pour l'Europe ?

Originalité et créativité

La politique d'édition de Crave Entertainment est axée autour de la création de produits en interne et la distribution de produits issus de studios externes. Mais, pour l'instant, vu le faible nombre de jeux développés en interne, il devient particulièrement intéressant d'observer les choix effectués sur les titres externes. On découvre alors le véritable visage de Crave. Son attirance pour le Japon et, plus particulièrement, pour les studios Genki semble très prononcée… (voir encart). Ainsi, même si certains titres présentés par Crave Entertainment n'ont rien de chefs-d'œuvre en puissance, au moins, dès son arrivée sur le marché européen, le jeune éditeur californien prend des risques pour tenter de s'affirmer. Une attitude trop rare ces derniers temps et qu'il était donc nécessaire de souligner (et d'encourager). Et si Crave parvenait à apporter un petit vent d'originalité dans ce monde fait de suites à rallonge et de grosses licences juteuses ? L'originalité finira bien un jour par payer, et Crave n'est peut-être que le fer de lance de cette nouvelle tendance.

Un nouveau en Europe

Aerowings

Une réalisation technique de qualité, pour un plaisir de jeu assez évasif.


Real Fishing

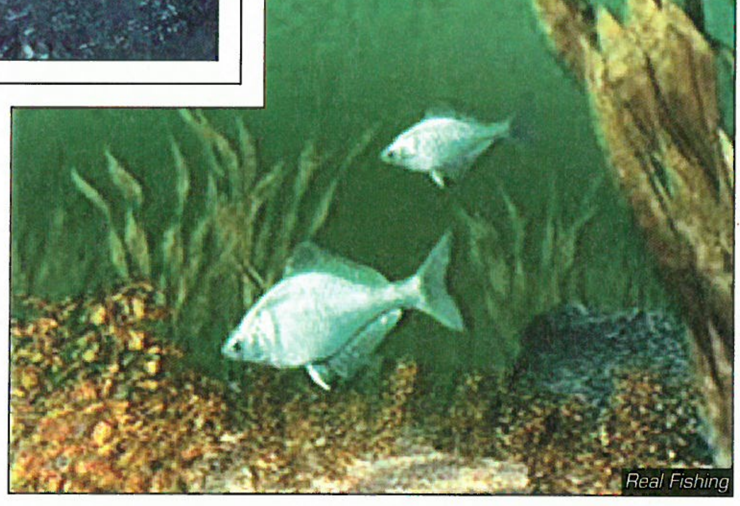


Y.A.R.G.

Des bottes, une canne à pêche, voici les accessoires idéaux pour bien profiter de Real Fishing. Un jeu de pêche sur PlayStation… on aura tout vu.



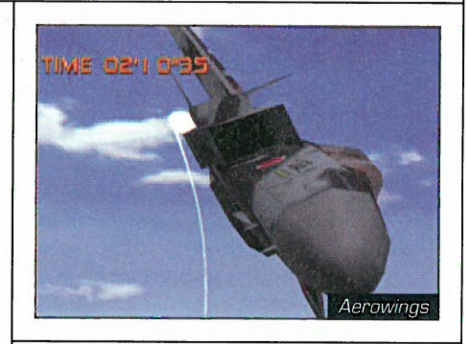
Aerowings


Real Fishing

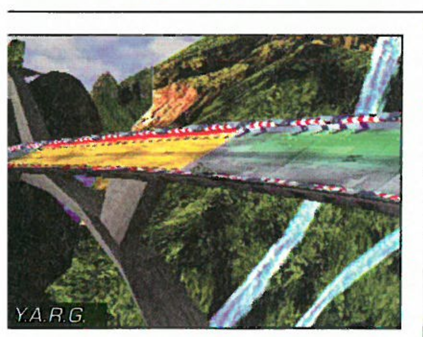
Dans les mois à venir

On retrouve un RPG étonnant sur PlayStation (Jade Cocoon, voir News Europe), de la course automobile trépidante sur Dreamcast (Tokyo Highway Challenge, voir Joypad n°85) ou encore l'original Aerowings (la version européenne de Aero Dancing, voir Joypad n°85). Au moins, l'accent est mis sur la diversité des genres et, encore, je ne vous parle pas de Real Fishing, la première simulation de pêche que Crave compte distribuer en Europe, courant septembre ! Reste à savoir si les possesseurs de PlayStation mordront à l'hameçon. Pour revenir à des titres plus traditionnels et puisque nous évoquons le cas des RPG, Crave semble vraiment apprécier ce type de jeu puisque Shadow Madness (voir nos Zooms dans ce numéro), l'un de ses plus gros titres développés en interne, est en fait une sorte de copie occidentale de Final Fantasy VII. Attendez-vous donc à découvrir pas mal de nouveaux bons jeux d'aventure, dans les mois à venir. Mais Crave sait aussi miser sur les valeurs sûres et l'accord de distribution conclu avec Eidos pour publier Fighting Force et Gex 3 : Deep Cover Gecko sur Nintendo 64 illustre le propos. En outre, la volonté de Crave reste d'être présent sur chaque plate-forme de jeu. C'est ainsi que d'ici la fin de l'année, près d'une douzaine de jeux seront édités et répartis sur PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy Color. Pas de jaloux, c'est promis.


Aerowings



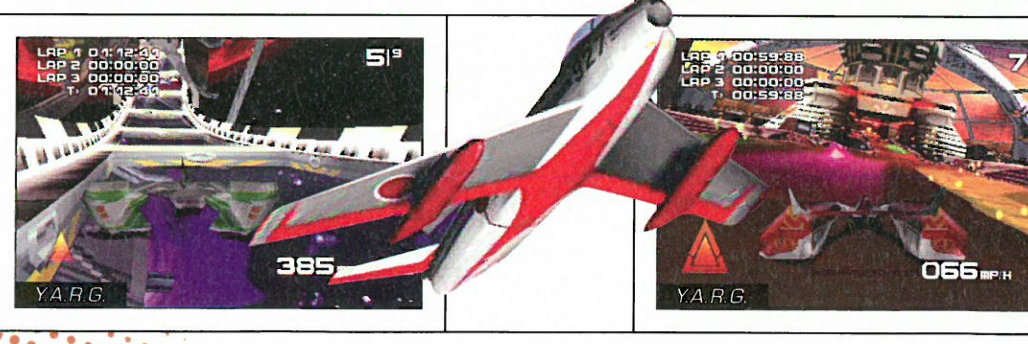
Aerowings


Y.A.R.G.



Y.A.R.G.


Aerowings



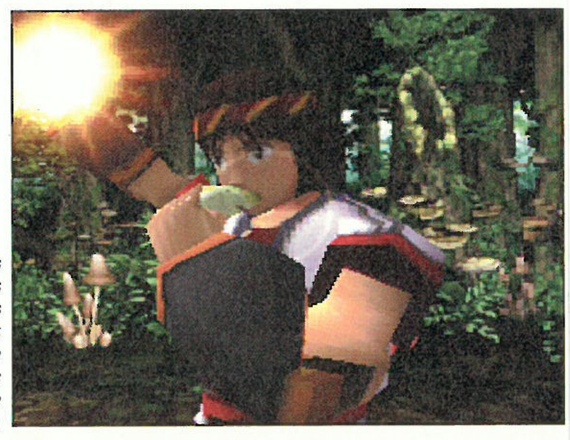
Y.A.R.G.

Y.A.R.G.

Jade Cocoon
La Légende de Tamamayu



Éditeur :	Crave Entertainment
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	septembre 99



Avant de vous rencontrer, vos adversaires gambaderont gaiement sur le décor. Il est donc possible de les éviter.



S'essayer à Jade Cocoon revient à tourner les pages d'un magnifique livre d'images. Mais l'imaginaire et la poésie du titre suffiront-ils à effacer la répétitivité du jeu ? Pas évident.



L'univers de Jade Cocoon est aussi féerique qu'enchanteur. Il n'y a pas de doute, en s'octroyant les talents de Katsuya Kondoh, les développeurs de Genki, à qui nous devons récemment l'adaptation de Virtua Fighter 3tb sur Dreamcast, ont réussi à faire passer leur jeu au rang de chef-d'œuvre artistique. En effet, ce maître de l'animation japonaise, qui travaille pour les studios Ghibli dirigés par le célèbre Hayao Miyazaki (Totoro, Porco Rosso ou encore le fabuleux Mononoke Hime, qui devrait finalement sortir en France cet été), a supervisé avec un rare goût artistique la réalisation des séquences animés et le design général du titre. Le résultat laisse tout simplement rêveur, tant la beauté des décors et l'ambiance générale de Jade Cocoon vous subjugueront. L'aventure se déroule dans le Japon médiéval, à l'époque où les épaisses forêts renfermaient encore tous leurs secrets et où de stupéfiantes forces naturelles intriguaient les hommes. Ces mystères, seul Garai, le sage du village de Syrus, avaient failli les percer à jour. Désormais trop âgé, il cherchait quelqu'un capable de reprendre le flambeau, afin de suivre, comme lui, le chemin de la vérité. De tous les jeunes hommes du village, Levant, le fils de Riketz, le plus valeureux chasseur de monstres, paraissait le plus apte. L'attaque soudaine des redoutables Onibubu précipita les événements. Syrus fut, en effet, ravagé par ces insectes venimeux et chaque habitant fut paralysé, en attendant d'être dévoré. Après avoir miraculeusement survécu à cet assaut, Levant n'a plus le droit d'hésiter. Il doit franchir la grande forêt maudite, afin de trouver un moyen de sauver son village.

Un concept lassant

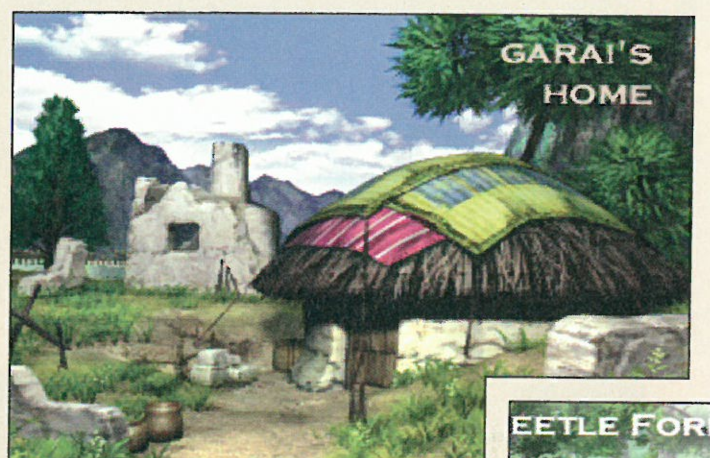
Lors de sa sortie au Japon, en janvier dernier, Jade Cocoon avait l'avantage de surfer habilement sur la vague des Pocket Monsters. Dans l'Hexagone, malgré la prochaine sortie de Pocket Monsters sur Game Boy, nous ne devrions pas connaître un tel engouement. Enfin, pas d'une ampleur comparable à celle rencontrée sur l'archipel nippon, en tout cas. Le principe de l'aventure est, en fait, très simple. A l'image de tous les RPG classiques, vous mènerez de fréquents combats contre plus de 150 espèces de monstres différentes. Pourtant, ici, petite nuance, l'objectif premier est de capturer ces créatures, puis de les apprivoiser, pour en faire vos alliés. Bon, bien évidemment, il est aussi nécessaire de combattre mais, plus que l'énergie de Levant, c'est en faisant monter l'expérience de vos familiers et surtout en croisant les espèces (ce qui donne une infinité de combinaisons) que vous aurez une chance d'avancer plus avant dans l'aventure. Lors des combats, vous invoquez vos monstres et déclenchez leurs attaques spéciales. Sorts magiques et autres effets spectaculaires seront de la partie, soyez-en certain. En tout cas, vous aurez été prévenu, il va falloir vous transformer en maman poule pour monstres. Pour y parvenir, vous devrez effectuer de fréquents allers-retours entre la forêt et le village. Néanmoins, même si cet aspect de Jade Cocoon est assez original, pour un RPG distribué en France, nombre d'entre nous risquent de lui reprocher son caractère trop répétitif. L'aventure est sublime, le scénario assez bien travaillé, la réalisation technique irréprochable, mais, dans le fond, on peut encore se demander si le jeu n'est pas un peu trop lassant à la longue.



Grâce à l'ocarina de votre père, vous pourrez envoûter des monstres, pour ensuite les apprivoiser.

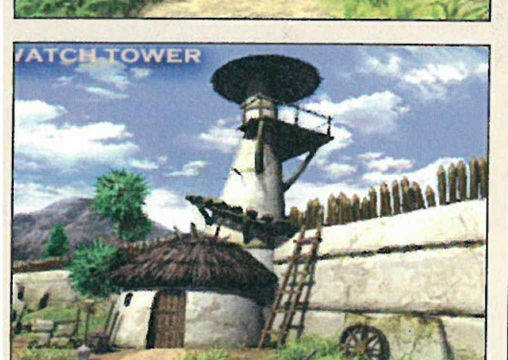
Du crayon au pixel

Au cours du développement, l'équipe de Katsuya Kondoh a effectué un nombre impressionnant de planches de travail. Ainsi, entre les dessins préparatifs, les croquis rapides ou encore les ébauches de caractère, les graphistes se sont vraiment lâchés. Chez Genki, on maîtrise le coup de crayon, c'est une certitude. Alors, soyons francs, les décors de Jade Cocoon supportent aisément la comparaison avec le travail de Square ! Une ambiance féerique qui envoûterait même le plus insensible d'entre vous. Il suffit de savoir ouvrir les yeux.





Cette jeune sorcière vous aidera à croiser les espèces de monstres capturés.

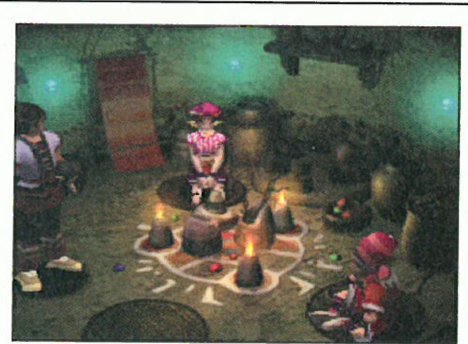








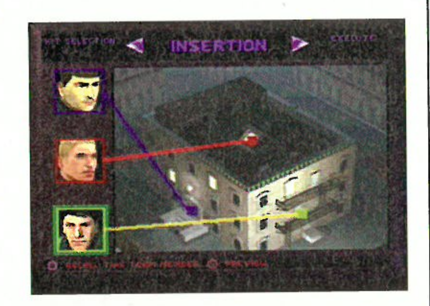
Un univers féerique et enchanteur

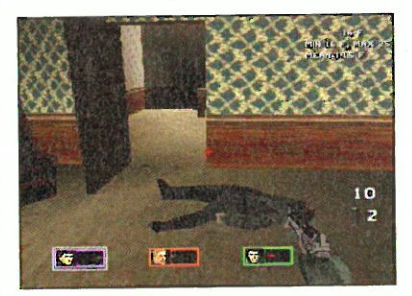


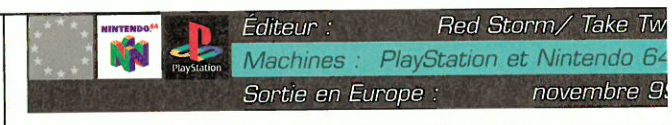




Dans la version européenne, tous les dialogues seront bien évidemment traduits en français.









Un simple bouton action permet de crocheter, ouvrir les portes, etc.



Tiens, un pote... Vous pouvez effectivement retrouver les autres personnages, au cours d'une mission.

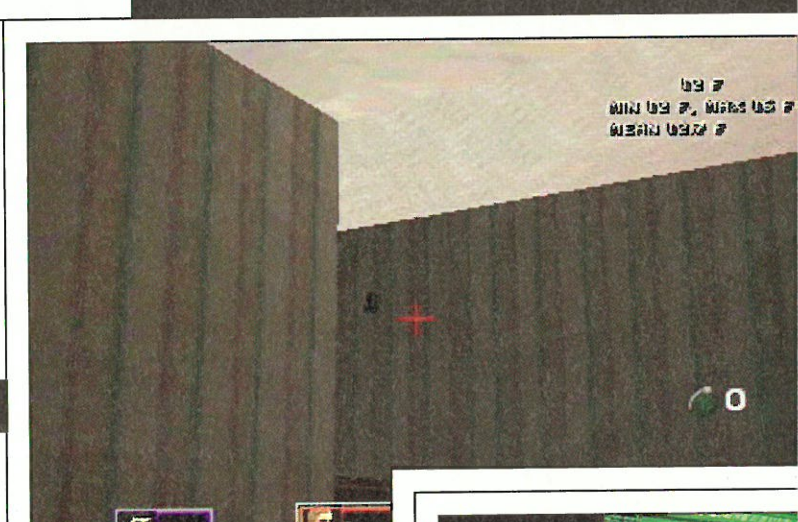
Rainbow Six

Tiens, je me sens d'humeur à jouer les mediums, aujourd'hui. Pour Rainbow Six, je vois... je vois un jeu avec une super bonne idée, mais une maniabilié et une technique plus que médiocres. Normal, j'ai une pré-version dans ma boule de cristal.

Il y a des jeux dont on a des tas de pré-versions, au fur et à mesure de leur retard. Parmi eux, il y en a qui n'ont de cesse de s'améliorer et de nous faire attendre tel Soul Reaver. Les autres, en voyant l'échéance s'approcher et les défauts se multiplier, nous font peur, chaque fois un peu plus, comme Rainbow Six. Déjà sorti sur PC, le jeu, adapté d'un roman de Tom Clancy, avait conquis son public. Alliant action et stratégie, puisque vous êtes placé dans la peau d'agents spéciaux type G.I.G.N., au cours de missions périlleuses dont la plus classique reste le sauvetage d'otages, il avait effectivement de quoi plaire.

On est sur PlayStation...

Mais sur PlayStation... Ça change tout. Les photos d'écran de cette page sont issues de cette version et, comme vous pourrez le constater, l'ensemble de la réalisation graphique ne promet guère d'émois. La version N64 sera peut-être plus avantagée sur cet aspect. Toujours est-il que cette nouvelle version à laquelle nous avons joué présente un défaut majeur, qui, lui, ne s'oublie pas aussi facilement qu'une qualité graphique médiocre : une difficulté particulièrement énervante, en partie due à une maniabilité atroce. De plus, la programmation est bourrée d'incohérences. Ainsi, par exemple, il m'est arrivé de lancer deux grenades dans un couloir, sans que les terroristes qui s'y trouvent ne semblent affectés. Mais, persuadé de l'efficacité de ce geste, je me suis avancé dans le couloir en question et, paf, je me fais descendre en une balle, sans autre forme de procès. Pourtant, moi, j'ai vu des terroristes résister à 4 balles de fusil mitrailleur. Bref, c'est rageant, car mal dosé, mal programmé, et, sous prétexte de réalisme, il faudra sans doute une bonne dizaine d'essais par mission pour réussir. Alors, évidemment, le jeu n'est pas fini, mais quand on voit qu'entre la dernière version jouable et celle-ci, alors que plusieurs mois les séparent, seule une carte a été ajoutée, on est en droit de prendre peur au regard de l'imminence de la sortie.

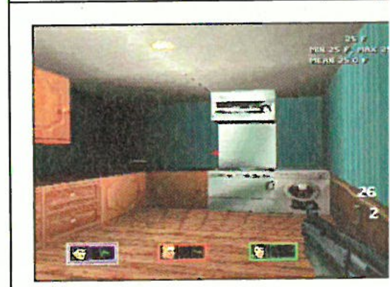


Lancer une grenade à l'endroit désiré relève du miracle.



Penseront-ils à mettre une 3e instruction pour les otages, genre « pousse-toi », pour éviter au joueur d'être bloqué par un abruti ?

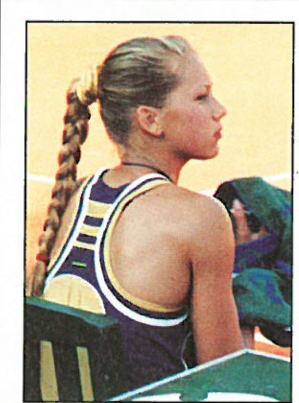






Kournikova se prend au jeu





Anna Kournikova ne manie peut-être pas aussi bien un paddle qu'une raquette de tennis, mais elle s'y essaye avec entrain.

Un sourire pour Anna, et à l'écran le jeu Smash Court Tennis édité par Sony.

Un regard de braise, un délicat sourire, une voix suave... Anna Kournikova se tenait tout près de moi. Aaaah ! Anna... Allez, allez ressaisissons-nous. C'est amusant tout de même mais, il y a encore un mois, le tennis m'intéressait autant qu'un concours de pétanque organisé par l'association caritative de Trifoulli sur Montivi. Enfin, j'exagère un peu quand même. Et puis, un matin, comme par enchantement, j'ai découvert le fabuleux Anna Kournikova Smash Court Tennis de Namco... Plus qu'un jeu, une révélation. Pour ceux qui n'auraient pas compris, désolé mais je ne m'étendrai pas plus ! Tous ces détours, pour vous dire que lors de notre rencontre, la veille de l'ouverture des internationaux de Roland Garros, la charmante Anna, visiblement en pleine forme, s'est prêtée de bon cœur à quelques parties de « son » jeu. Le pad à la main, la jeune Russe est une vraie pro. Anna Kournikova semble donc avoir beaucoup appréciée sa première expérience vidéo-ludique avec Namco et il ne serait pas étonnant de la retrouver un de ces jours dans un nouveau titre... dans un jeu où elle ne jouerait plus le simple rôle de potiche.

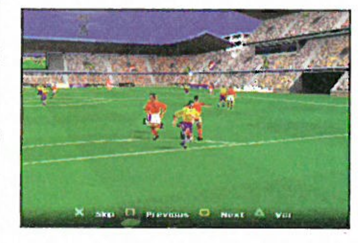


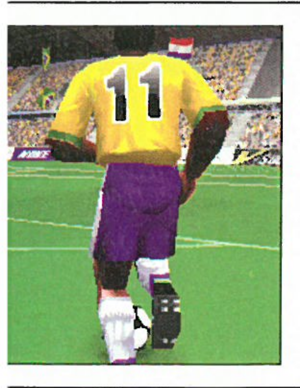
Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	fin 99

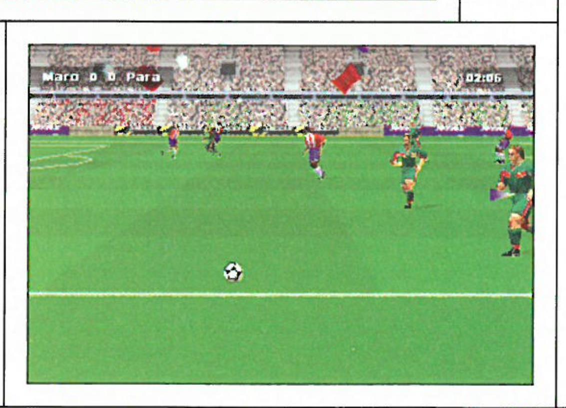
Brazil V-Soccer





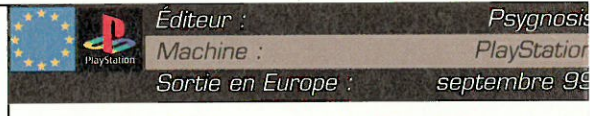






Mea culpa, mea culpa, mea culpa... Ben ouais, on s'est un peu planté le mois dernier. La simulation de balle au pied de PAM (SnowRacer 98) ne s'appelle pas Ronaldo Football mais bien Brazil V-Soccer. Eh oui, désormais, le V sera la lettre générique de la gamme sport de l'éditeur lyonnais. Mais bon, ça arrive à tout le monde, hein ? D'ailleurs, ne dit-on pas que l'erreur est humaine ? Hormis ce petit changement, rien de vraiment transcendant à se mettre sous la quenotte. Annoncé pour la rentrée, Brazil V-Soccer ne cesse d'être repoussé. Le lancement est maintenant prévu pour la fin de l'année. Argh ! Passer après FIFA 2000 et ISS Pro Evolution, vous savez ce que ça signifie ? Quant à l'aspect technique, ce ne sont assurément pas les quelques rares images subliminales diffusées à l'E3 qui nous permettront de vous livrer nos premières impressions ! To be continued donc... Quoi qu'il en soit, à ce stade du développement, Infogrames préfère garder le secret le plus absolu sur sa production. Le but : surprendre les joueurs. Cela tombe bien, on ne demande pas mieux. Vivement la fin de l'année alors.



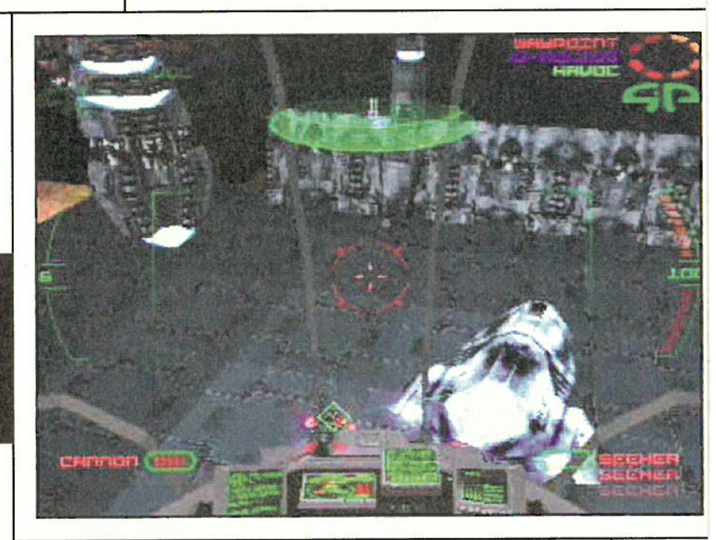


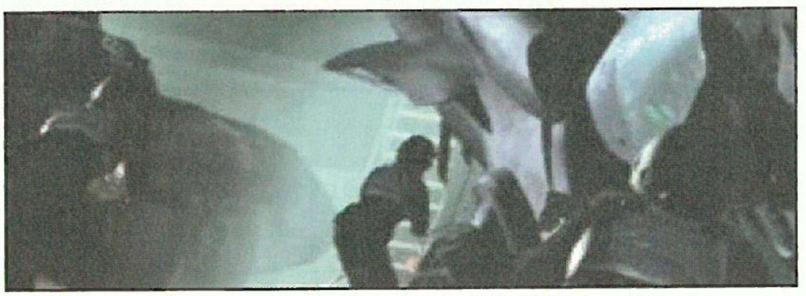
Éditeur :	Psygnosis
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	septembre 99



G-Police 2

G-Police aura été l'un des titres phares de Psygnosis en 1997. Déjà, oui. Pour cette suite, l'éditeur, ou du moins ce qu'il en reste, compte bien créer la surprise.



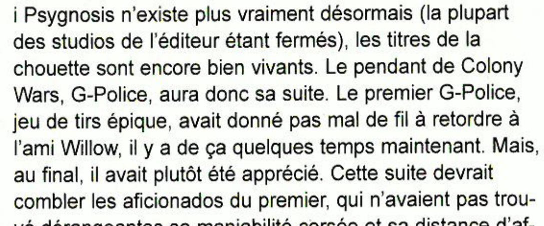




Si Psygnosis n'existe plus vraiment désormais (la plupart des studios de l'éditeur étant fermés), les titres de la chouette sont encore bien vivants. Le pendant de Colony Wars, G-Police, aura donc sa suite. Le premier G-Police, jeu de tirs épique, avait donné pas mal de fil à retordre à l'ami Willow, il y a de ça quelques temps maintenant. Mais, au final, il avait plutôt été apprécié. Cette suite devrait combler les aficionados du premier, qui n'avaient pas trouvé dérangeantes sa maniabilité corsée et sa distance d'affichage particulièrement réduite. Au moins, G Police 2 ne va pas les dépayser…

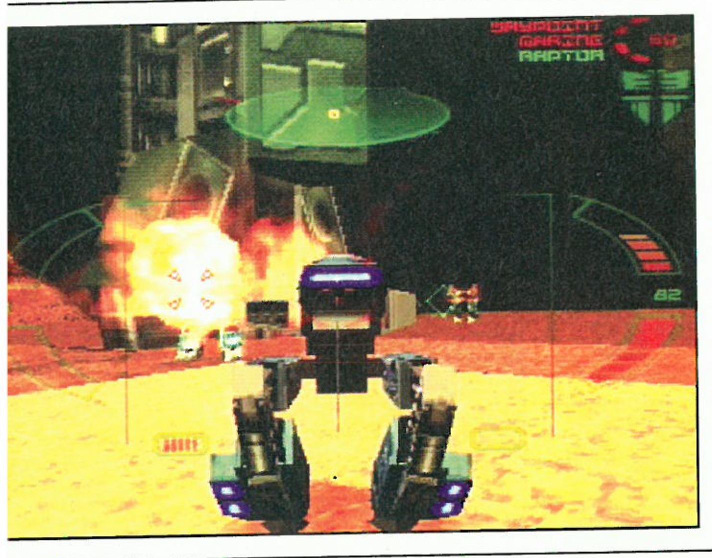
Un peu de progrès

Tout du moins, côté technique. C'est un poil plus joli, mais les mêmes problèmes subsistent depuis le premier. Enfin, presque, puisqu'en ce qui concerne le moteur 3D et l'affichage, une amélioration notable a été apportée. Ainsi, au lieu de découvrir les buildings au dernier moment et de se les prendre en pleine poire (c'est ça, le popping), le jeu dessine désormais ce qui est hors distance d'affichage en wireframe, c'est-à-dire en fil de fer simplifié, pour éviter d'avoir ce genre de mauvaises surprises. Outre la technique, de nombreuses autres améliorations ont fait leur apparition. En premier lieu, ce sont 3 nouveaux véhicules qui viendront appuyer l'hélicoptère futuriste du premier volet. De plus, conscients du fait que le premier opus était corsé, les développeurs ont prévu un tutorial plus poussé et ont rabaissé quelque peu la difficulté. Le nombre des armes est passé de 14 à 25, ce qui nous fait une jolie progression, et chaque mission a désormais des objectifs multiples. Les briefings seront plus clairs mais aussi plus concis, appuyés par des digits vocales. Enfin, même l'affichage à l'écran a été simplifié pour plus de clarté.



Pour le reste

Pas grand-chose à signaler. L'histoire est encore plus futuriste et servie par des cut-scenes temps réel, ainsi qu'une FMV en début et fin de jeu. Les fans devraient être comblés, même si l'ambiance semble un peu trop impersonnelle. Les musiques sont, en effet, assez peu rythmées, mais surtout les voix et les bruitages moins dynamiques que dans le premier épisode. Cela dit, G-Police 2 n'en devient que plus sombre et c'est sans doute là un désir des développeurs. Nous verrons qui gagnera la belle, entre ce titre et Colony Wars 3 : Red Sun !





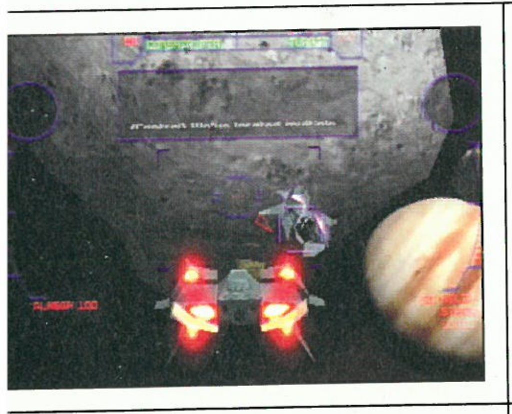


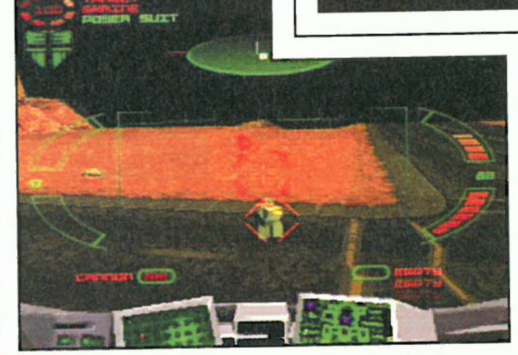


Parfois, je ne comprends pas

Curieusement, Colony Wars a eu moins de succès chez nous que G-Police. C'est bizarre, pour nous, il n'y avait pourtant pas photo. Et encore plus curieux, les Américains ont fait le choix inverse. En tout cas, pour ceux qui étaient contrariés par la sortie de Colony Wars 2, en ne voyant pas venir celle de G-Police, voilà qui devrait récompenser leur attente.











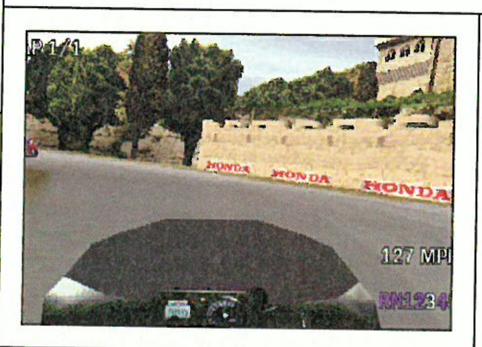


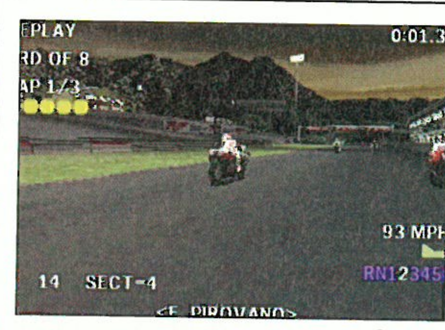
Castrol Honda Superbike Racing

Éditeur :	THQ/Ubi S
Machine :	PlayStat
Sortie en Europe :	septembre



La motion capture des pilotes inclut les chutes. Ils se relèveront (peut-être), iront chercher leur moto et repartiront.







On aura naturellement droit à un replay à la fin de chaque course.

L'un des rares titres non estampillé « WCW » de THQ sortira chez nous, grâce à Ubi Soft. Il s'agit du 2e opus de Castrol Honda Superbike Racing, un jeu de courses en superbike, sans catcheurs.



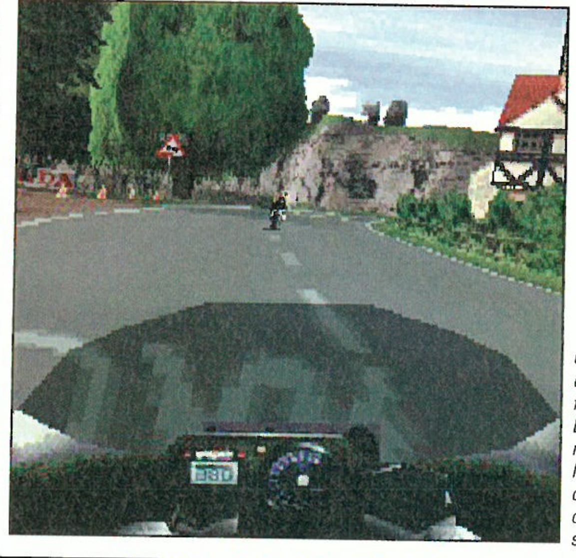
THQ et nous, une grande histoire d'amour… C'est en tout cas avec surprise que nous avons été informés de leur collaboration avec Ubi Soft, et surtout du titre qui en bénéficiait : Castrol Honda Superbike. Un jeu de motos ! Avouons-le, les concurrents sont peu nombreux, en ce domaine, sur PlayStation. Mais ils sont présents et un Moto Racer 2 peut, à l'heure actuelle, se targuer d'être l'un des meilleurs du genre. THQ dispose cependant d'une sacrée licence, celle du champion du monde 97 de la spécialité, le motoriste Honda.

Réalisme mais accessibilité

Le communiqué de presse insiste effectivement sur ces deux points pourtant rarement compatibles. D'un côté, un soft réaliste, avec des modèles physiques et des caractéristiques adaptées des statistiques officielles fournies par les équipes Castrol Honda, des réglages pointus incluant les pneus, rapports de vitesse, suspensions ou encore la gestion des dommages de la moto. De l'autre, l'assurance que le jeu s'adresse également aux débutants, avec des niveaux de difficulté en conséquence et des modes de jeu pour tous les joueurs. S'ils réussissent le tour de force de satisfaire débutants et confirmés, chapeau bas ! Toujours est-il que, pour les uns comme pour les autres, 5 vues seront disponibles, tout comme des caméras dynamiques zoomant, changeant d'angle de vue, etc., 20 circuits, officiels ou urbains, ou encore le circuit de test de Honda au Japon. Enfin, un mode 2 joueurs en écran splitté est prévu. Peut-être Castrol Honda permettra-t-il à THQ d'élever enfin le niveau de ses productions ?



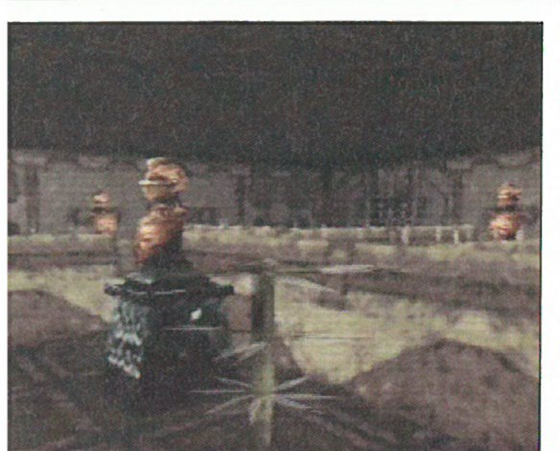
Le mode 2 joueur vaudra-t-il celu de Mot Racer 2 Pour l'instant rien n'es moins sûr mais avec THG on s'attend à tout



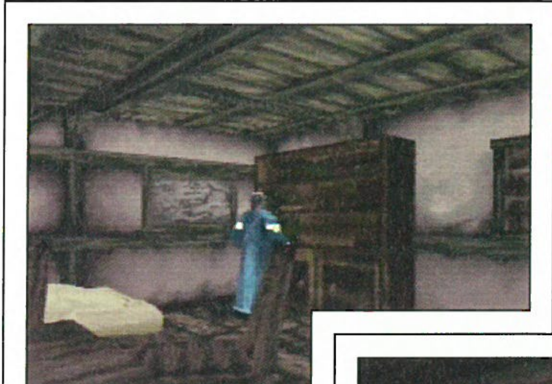
Certains circuits seront fictifs. D'autres reprendront les tracés officiels de la saison de superbike.

Éditeur :	Kemco
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	juillet 99

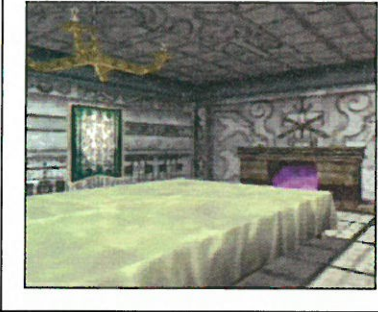
Shadowgate 64



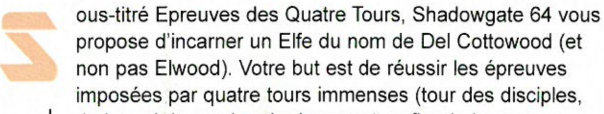
es pièges fourbes sont disséminés un peu partout dans les onjons. Attention où vous mettez vos pattes !



Une chambre classique, comme il en existe des milliers de par le monde.



Un chevalier trône fièrement dans cette salle obscure. Tentez de discuter avec lui, vous verrez bien !



Sous-titré Epreuves des Quatre Tours, Shadowgate 64 vous propose d'incarner un Elfe du nom de Del Cottowood (et non pas Elwood). Votre but est de réussir les épreuves imposées par quatre tours immenses (tour des disciples, de Lacmir le sorcier, du dragon et, enfin, de la caserne des gardes). Représenté en vue à la 1re personne, le jeu vous propose de résoudre de nombreuses énigmes. Il faut faire attention à tout, pour trouver sa voie et déjouer la multitude de pièges qui parsèment ces donjons obscurs. D'une qualité de réalisation tout à fait correcte, Shadowgate 64 fait dans le jeu de rôle classique et efficace. Un titre peut-être pas très original, dans le fond, mais plutôt réjouissant, dans la forme.

Éditeur :	Eidos
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	septembre 99

Soul Reaver : RV à la rentrée !



Il est certain qu'avec la masse de détails et de cut-scenes (des dizaines de dizaine), Soul Reaver est long à finaliser.



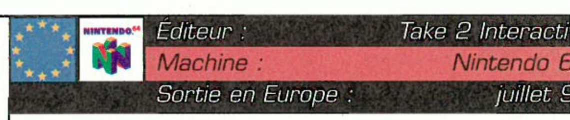


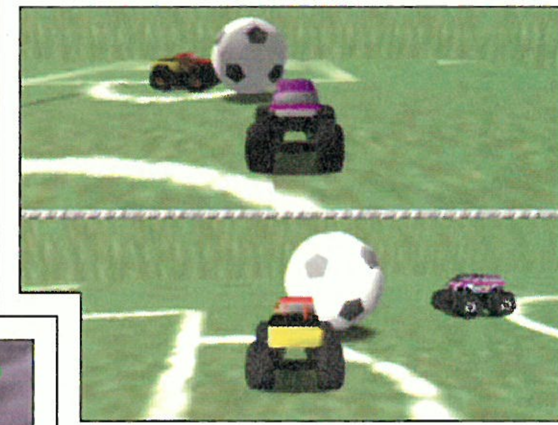
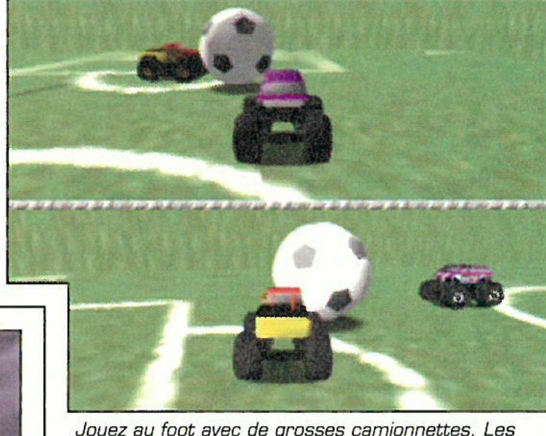


Les développeurs ont tendance à ajouter des détails sans arrêt, modifier les effets spéciaux, etc. Se disperseraient-ils ?

Visiblement, le mois dernier, je me suis un peu emballé, en annonçant le test de Soul Reaver pour ce numéro. On commence à s'y habituer, il est encore à la bourre ! Pourtant, j'y ai cru dur comme fer, jusqu'au dernier moment. J'ai retenu mon souffle, j'ai fait des offrandes à Bouddha, tout ça... Mais la nouvelle d'un nouveau retard s'est malheureusement confirmée. Soul Reaver ne sortira qu'en septembre. Et encore, maintenant, je n'en suis même pas sûr, même si Eidos et Crystal Dynamics l'annoncent. Je ne vais pas me faire avoir deux fois, non plus... Nous voilà donc avec un mois plutôt creux et c'est d'autant plus dommage que c'est le fameux mois double. En tout cas, du coup, le jeu bat déjà un record, avant même sa sortie : celui de plus grand nombre de dates de sortie annoncées cette année ! Y a intérêt à ce qu'il soit à la hauteur de mes espérances, rogntudju', et c'est pas peu demander...

Monster Truck Madness 64

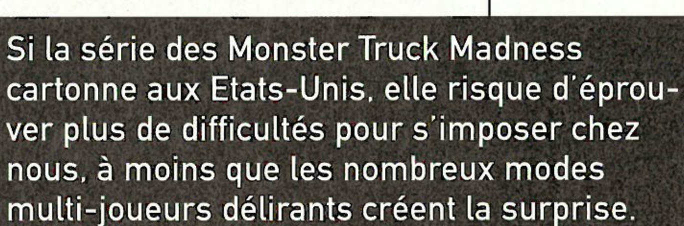


Jouez au foot avec de grosses camionnettes. Les limites de la finesse sont encore repoussées.



En fonction des conditions climatiques, la tenue de route de vos monstres évoluera fortement.



Si la série des Monster Truck Madness cartonne aux Etats-Unis, elle risque d'éprouver plus de difficultés pour s'imposer chez nous, à moins que les nombreux modes multi-joueurs délirants créent la surprise.





Pour s'imposer, il faudra obligatoirement froisser de la tôle.

Sur Nintendo 64, si vous mettez de côté les Mario Kart-like, en ce qui concerne les simulations automobiles potables, comment dire… hum, ah oui, voilà, en fait c'est quasiment le néant ! En effet, on retrouve bien V-Rally 99 et F1 World Grand Prix (WipEout 64 et F-Zero X n'étant pas vraiment des simulations) mais, mis à part ces deux titres, ce n'est pas vraiment l'extase. Alors, lorsque Take 2 annonce la sortie de Monster Truck Madness 64, on entendrait presque des soupirs de soulagement. Ce titre de courses off-road nous vient, en fait, du monde du PC. Aux Etats-Unis, la série distribuée par Microsoft comprend même deux épisodes qui ont chacun remporté des succès assez importants. En bref, avec de gros 4x4 (véritables vitrines publicitaires) bien boostés et aux roues surdimensionnées, il vous faudra user de toutes les ruses, pour parvenir à vous frayer un chemin sur la petite dizaine de parcours archi-bosselés. Des courses à l'américaine, avec tout ce que cela peut sous-entendre.

Un monde de finesse

Dans Monster Truck Madness 64, la conduite pépère n'existe pas. Après quelques tours de roues, les premières sensations du hors-piste viendront vous assaillir. Franchement, à quoi bon suivre la piste, alors qu'en contournant une colline, en empruntant le plus de raccourcis possibles, on gagne un temps fou ? Ici, la conduite n'a rien de bien complexe ; il suffit d'appuyer sur le champignon et d'éviter les éléments du décor (c'est un minimum tout de même). Jouer du pare-chocs est vraiment primordial et une course ne se remporte jamais dans la facilité. En ce qui concerne les modes de jeu, l'accent a été mis sur les parties multi-joueurs. Ainsi, tous les modes seront accessibles de 1 à 4 joueurs en simultané et certains, comme la poursuite contre la police, l'arène de destruction, le football géant ou la simulation de poulet sur roues (véridique !), s'annoncent particulièrement délirants. Malheureusement, techniquement, malgré la présence d'un mode haute résolution, les graphismes se révèlent assez baveux et le fog très présent en crispera plus d'un. Rien de miraculeux donc. Mais, sans être un grand jeu, Monster Truck Madness 64 pourrait bien malgré tout s'en sortir, grâce à ses nombreux modes multi-joueurs. Il ne reste plus qu'à espérer que la réalisation technique et la jouabilité ne se révèlent pas trop apocalyptiques dans la version finale.



Éditeur : Piggyback Interactive
Machines : PlayStation 2 et Dreamcast
Sortie en Europe : septembre 99

Le nombre d'ennemis affichés en même temps est assez conséquent !









Le gameplay devrait tirer parti des possibilités de la 3D, avec quelques pièges bien sentis.

Après avoir testé quelques-unes de leurs idées dans ce qu'il convient d'appeler le « brouillon » Legend, ils remettent ça avec Soul Fighter. Mais, cette fois, ils passent aux machines nouvelle génération.





Soul Fighter





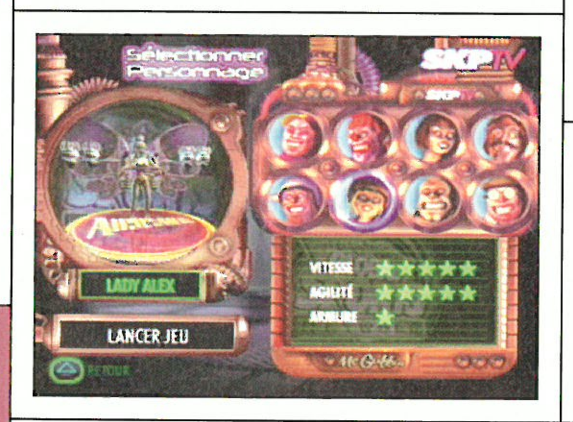


Legend, beat'em all médiéval fantastique, sorti sur PlayStation il y a plusieurs mois, bien que médiocre, forçait l'admiration : à l'heure où la moindre équipe de développement compte un minimum de 10 personnes, ce titre avait été fait par moins de 5 personnes ! Et ils n'ont pas lâché l'affaire, puisque Soul Fighter y ressemble plus qu'un peu. Sauf que, là, ils sont bel et bien 10 : 6 graphistes et 4 programmeurs, dont l'expérience s'est bâtie autour de titres comme Burning Road et Explosive Racing. Toujours est-il que Soul Fighter ressemble énormément à Legend. Espérons qu'ils sauront aboutir à quelque chose d'intéressant mais, déjà, graphiquement, nous ne sommes plus dans le même monde !

Au programme

Je passe sur l'énorme paragraphe technique, qui s'amuse à chiffrer polygones, résolutions et tout le toutim. En ce qui concerne le jeu, on retiendra qu'il est entièrement en 3D temps réel - même si rares sont ceux à ne pas l'être aujourd'hui - et qu'il utilise de la motion capture en 60 images seconde. Il s'agit toujours de beat'em all en 3D dont la vocation est de renouer avec le feeling des bornes d'arcade d'antan. 6 niveaux sont prévus, eux-mêmes divisés en 10 sous-niveaux, avec une petite map en 3D pour se repérer. Vous aurez la possibilité de jouer 3 personnages différents, qui utiliseront des armes variables pour affronter les quelques 40 ennemis différents et les 6 boss. On vous en dira plus, dès réception d'une première version Dreamcast, qui arrivera, je le prédis, avant la version PlayStation 2…

Aironauts





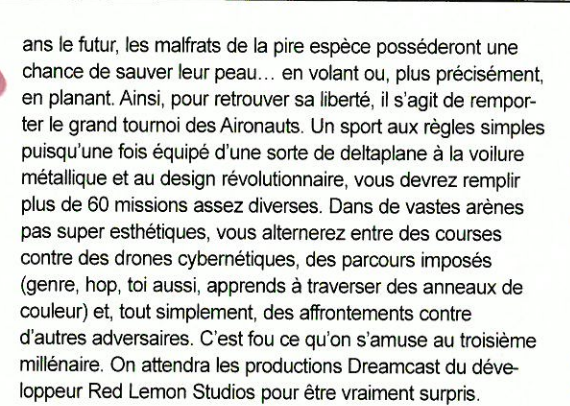




Éditeur :	Red Lemon Stu
Machine :	PlayStati
Sortie en Europe :	juillet



Avant de vous élancer pour le grand saut, tentez de localiser les zones de courant ascendant.



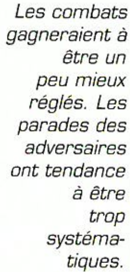


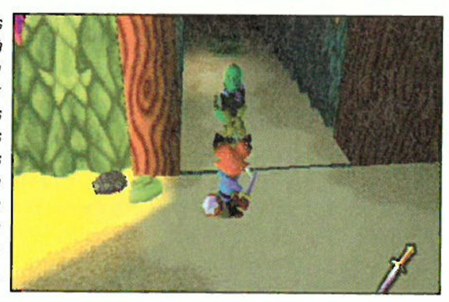
Dans le futur, les malfrats de la pire espèce posséderont une chance de sauver leur peau… en volant ou, plus précisément, en planant. Ainsi, pour retrouver sa liberté, il s'agit de remporter le grand tournoi des Aironauts. Un sport aux règles simples puisqu'une fois équipé d'une sorte de deltaplane à la voilure métallique et au design révolutionnaire, vous devrez remplir plus de 60 missions assez diverses. Dans de vastes arènes pas super esthétiques, vous alternerez entre des courses contre des drones cybernétiques, des parcours imposés (genre, hop, toi aussi, apprends à traverser des anneaux de couleur) et, tout simplement, des affrontements contre d'autres adversaires. C'est fou ce qu'on s'amuse au troisième millénaire. On attendra les productions Dreamcast du développeur Red Lemon Studios pour être vraiment surpris.



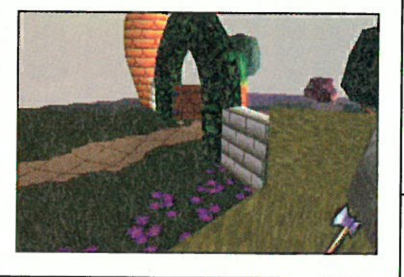
Éditeur :	Psygnosis
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	octobre 99

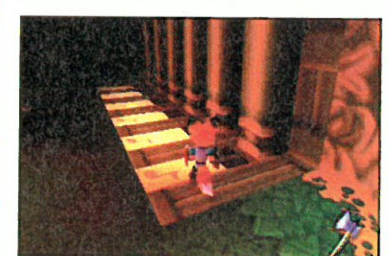
Kingsley

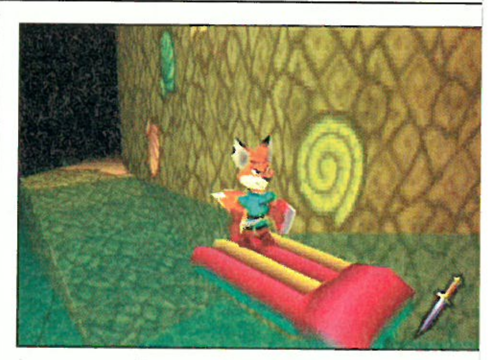




Les combats gagneraient à être un peu mieux réglés. Les parades des adversaires ont tendance à être trop systématiques.









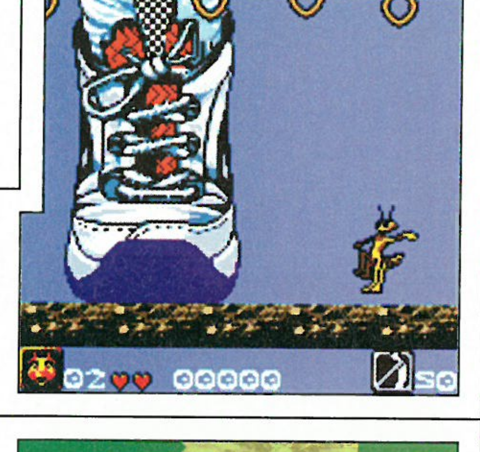
Psygnosis, ou du moins ce qu'il en reste, s'essaie, avec Kingsley, à un genre nouveau, celui de l'action/aventure pour juniors, et s'éloigne un peu de ses préférences habituelles. Kingsley est un petit jeu qui s'adresse aux plus jeunes, sur un modèle semblable à Guardian's Crusade ou Tail Concerto. Très simple, il vous place dans la peau de Kingsley, un renard qui souhaite devenir chevalier. Ce jeu d'aventure entièrement en 3D emprunte beaucoup à la plate-forme, pour de longs passages dans les labyrinthiques donjons que vous devrez traverser. Le monde des fruits regorge de problèmes qui ne demandent qu'à être résolus, et les quêtes, boss et recherches d'objet se succéderont de manière très classique. Côté technique, l'ensemble paraît très correct. Ne reste qu'à savoir si la quête sera vraiment entraînante.

Éditeur :	Dreamworks Interactive
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe :	septembre 99

Fourmiz







Antz n'est autre que le titre américain du fameux film d'animation Fourmiz, sorti au début de l'année. Pour sa conversion en jeu vidéo sur la Game Boy Color, les concepteurs ont préféré adopter le genre de la plate-forme, style qui d'ailleurs, sied le mieux au jeune public. Reprenant les moments-clés du film, Fourmiz vous met dans la peau d'une… fourmi. Vous commencerez par une exploration de votre fourmilière dans laquelle vous devrez trouver la fourmi-contremaître, puis partirez à la conquête de votre indépendance. Proposant des graphismes pour l'instant très sommaires, Fourmiz fait pourtant déjà preuve d'une maniabilité exemplaire et d'une qualité d'animation plus qu'honorable. De plus, il mixe adroitement actions et recherches, et promet de nombreux stages haletants. Prévu pour le mois de septembre, le jeu devrait probablement réjouir les fans.



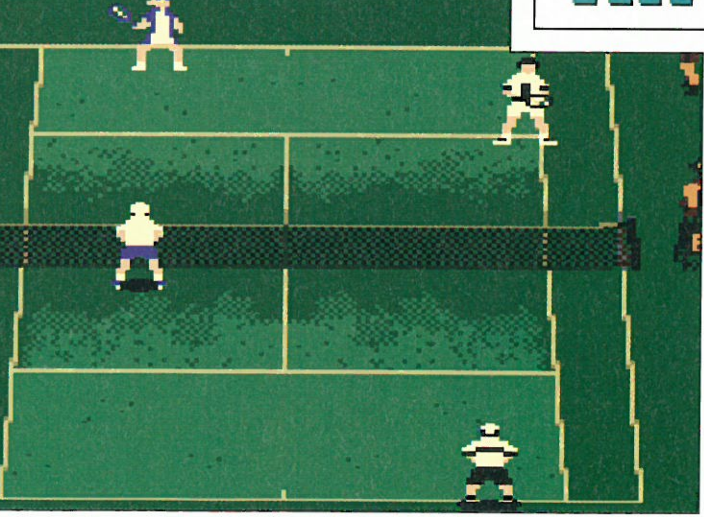
Des séquences de poursuite viennent agrémenter la monotonie du jeu.

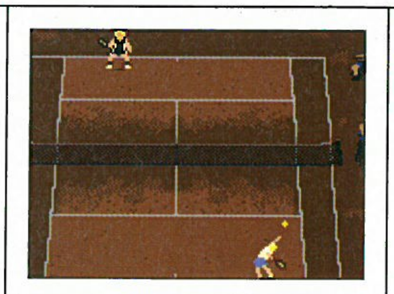


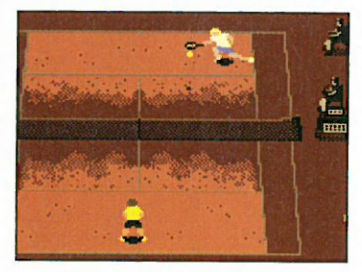
Tilt peut s'accrocher aux lianes pour atteindre des recoins insoupçonnés de l'écran.

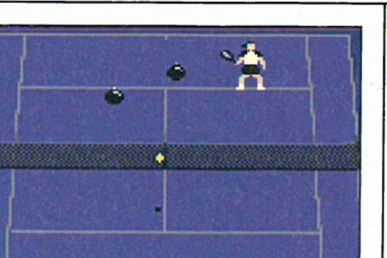
Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe :	septembre 99

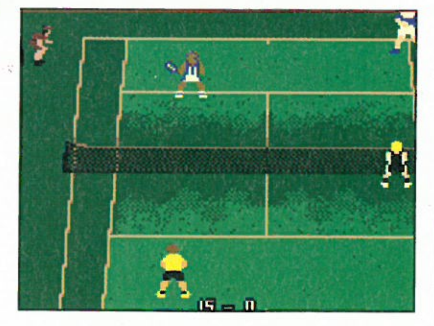
All Star Tennis 99











Depuis l'excellent Top Rank Tennis, aucun soft du genre ne se profilait à l'horizon sur Game Boy. Enfin, jusqu'à maintenant. Car All Star Tennis viendra s'ajouter à la ludothèque sportive, en offrant un tennis de haute volée, si vous me permettez l'expression. Son point fort est de proposer des joueurs de l'A.T.P. comme Chang, Novotna, Philippoussis, Conchita Martinez, Coetzer ou Kuerten. Et, en plus, il comblera les connaisseurs avec ses trois modes de jeu (smash tennis, arcade et bomb tennis), qui se révèlent très complets en la matière. On retrouve en fait toutes les options de jeu qui avaient fait son succès sur N64, avec notamment la possibilité d'effectuer des doubles ou de choisir sa surface de jeu (terre battue, gazon ou bitume). Aussi, la démesure ne s'arrête pas en si bon chemin puisque les scores seront audibles via des digitalisations vocales du meilleur effet. Pour conclure, les parties s'avèrent très jouables et se caractérisent par des échanges de balles rapides qui autorisent la plupart des coups utilisés au tennis. AST99 meilleur que Top Rank Tennis ? En tout cas, c'est bien parti pour…

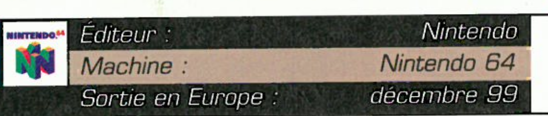
Tous les



Oui, il s'agit bien de Ronaldo sur cette image. Oui, il fera bien partie du jeu dont le nom est désormais Brazil V-Soccer (cf page 81 des news Europe), de l'éditeur Infogrames. Oui, on vous en dira plus très prochainement !

sports !

Le sport a toujours eu une place prépondérante dans les jeux vidéo. Ludique à la base, lorsqu'il n'est pas gangrené par des substances illicites, il parvient à faire l'unanimité parmi les aficionados de tout poil. La rentrée prochaine nous promet encore de bien belles parties en perspective : c'est pourquoi nous avons voulu faire le point sur les sorties de jeux de sports les plus probables, dans la mesure du possible bien entendu, la visibilité à moyen terme sur les diverses sorties étant toujours un peu floue. Merci, messieurs les éditeurs. Alors, en attendant de pouvoir se défouler sur tous les terrains du monde, sportez-vous bien !



Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	décembre 99

F1 World Grand Prix II



Un mode «replay» d'une beauté à couper le souffle, voilà ce que peut offrir F1 World GP.





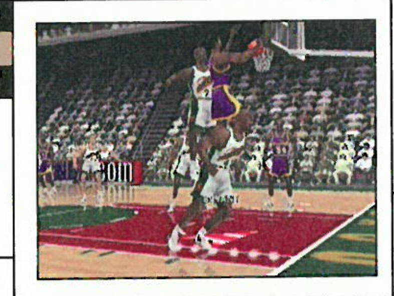
La version n°2 de F1 WGP parviendra-t-elle à offrir des sensations nouvelles ?

Cette nouvelle simulation de F1 ne devrait pas créer l'événement. Sur la version E3, on ne notait effectivement aucune véritable amélioration par rapport au volet précédent. Les sensations de conduite, faute de force centrifuge, sont toujours aussi classiques et, a priori, ne transcendent pas le genre. La réalisation graphique, elle, tient la route, bien que le jeu ne semble pas gérer le Ram Pak. Mais bon, sait-on jamais, une surprise de dernière minute, ça peut toujours arriver. Les voies de Nintendo sont vraiment impénétrables…

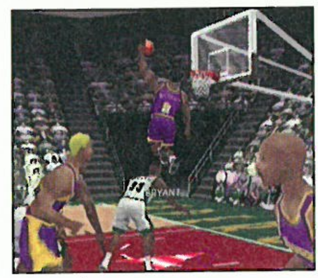


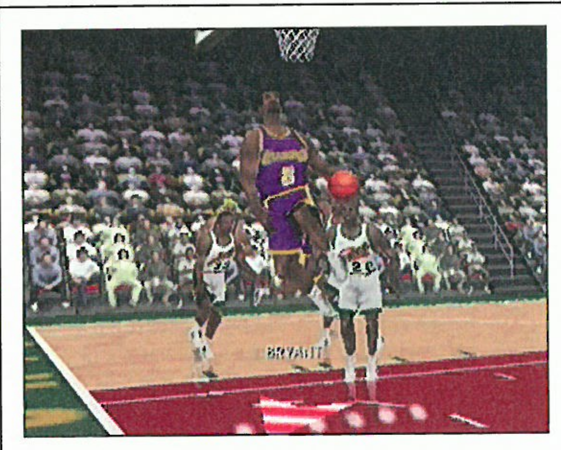
Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	novembre 99

Kobe Bryant 2



Il ne faudra pas s'attendre à quelque chose de révolutionnaire, avec cette actualisation de la célèbre simulation de basket-ball. Kobe Bryant 2 devrait néanmoins corriger toutes les petites imperfections de la précédente mouture, à savoir une motion capture intégralement revue et une plus grande rapidité dans le jeu (les actions manquaient un peu de punch sur la version antérieure). Le Kobe Bryant nouveau devrait, en outre, bénéficier d'une réalisation graphique un peu plus léchée. Slurp ! Le gameplay, quant à lui, conservera toute sa technicité, qualité qui a fait de Kobe Bryant premier du nom le meilleur jeu de basket sur Nintendo 64.


Un réalisme encore accru pour Kobe Bryant 2.



FIFA 2000





Vous n'y échapperez pas. EA Sports se devait de marquer cette - presque - fin de millénaire, avec un ultime volet PlayStation. FIFA 2000 ne sera certainement pas aussi « révolutionnaire » que la précédente mouture. Néanmoins, les quelques informations distillées au compte-gouttes par la grosse Bertha de la simulation sportive laissent espérer une réactualisation de qualité. Une meilleure I.A., des collisions entre joueurs plus réalistes, une motion capture encore plus coulée, des commandes améliorées notamment pour les gestes techniques, un temps de réponse optimisé, un système de contres totalement inédit ; comme vous pouvez le constater, la liste des nouveautés (et des promesses) est longue. Autre changement notable : à l'instar de NBA Live 99, les visages des joueurs exprimeront, en temps réel, joie, colère et douleur. Cela suffira-t-il à rendre cette édition 2000 indispensable? Mystère et boule de choucroute…



EA Sports fêtera dignement la fin du millénaire, avec une nouvelle mouture de son FIFA carrément démentielle !

Formula One





Une version PC offrant une excellente qualité d'image.



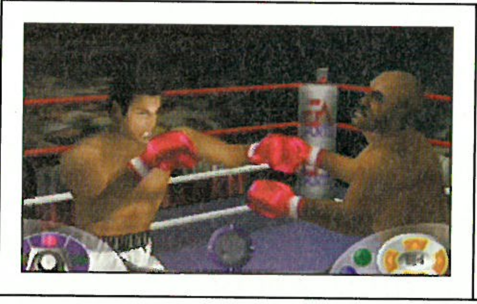


Après l'insipide série des Nascar qui n'a fait que dépérir au fil des années, EA Sports s'attaque à la Formule 1 ! A priori, l'éditeur dispose, pour ce titre, d'une licence officielle. On devrait donc logiquement retrouver les vrais noms des écuries et tous les pilotes de la saison. On n'en sait malheureusement pas plus pour le moment, puisqu'à l'E3, rien ne fut montré à ce sujet. Un concurrent inattendu pour Psygnosis et son Formula One 99 et qui pourrait bien, si Electronic Arts emploie son savoir-faire, être un titre dangereux pour la concurrence !

Knock Out Kings 2000

Éditeur : EA Sports
Machines : PlayStation et Nintendo 64
Sortie en Europe : novembre 9

Une vitesse d'exécution qui devrait encore gagner en rapidité !





Le relatif insuccès de cet excellent jeu de boxe n'a apparemment pas découragé EA Sports. Il faut dire que, pour une fois, une suite s'imposait vraiment, les modes de jeu de Knock Out Kings 99 n'étant pas tout à fait à la hauteur du reste de la simulation. En plus d'un mode entraînement et d'un mode carrière dignes de ce nom, EA Sports devrait également revoir la rapidité du moteur 3D ainsi que le temps de réponse des coups. N'oublions pas non plus que, cette année, l'éditeur devra faire face à un concurrent de poids : Prince Naseem Boxing de Codemasters. Un combat à suivre…



NHL 2000



Éditeur : EA Sports
Machines : PlayStation et Nintendo 64
Sortie en Europe : novembre 99



La version 99 était, à quelques options près, identique à la version 98 et il ne faudra pas attendre plus de cette édition 2000 de la plus populaire des simulations de hockey sur glace. Bien sûr, du côté d'EA Sports, on nous annonce plein d'améliorations subtiles au niveau des contrôles, de la réponse des commandes, du moteur de jeu et des sets tactiques. Mais bon, on connaît la chanson, hein ? Néanmoins, les indécrottables de la NHL peuvent compter sur une réactualisation de qualité truffée de modes de jeu (saison customisable, play-off, etc.). Pour la révolution, il faudra certainement attendre une version PlayStation 2 ou peut-être Dreamcast.

Première Division Football Manager

Éditeur : EA Sports
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : novembre 99



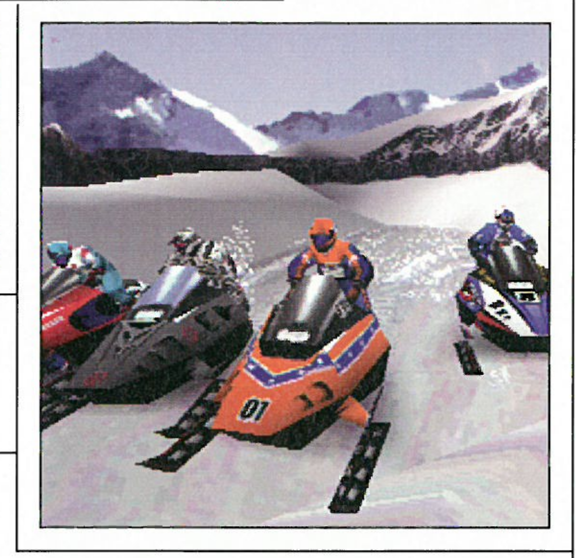
Toujours dans un souci de diversification, EA Sports se lance, avec ce titre, sur le créneau assez particulier du management footballistique. Un genre très populaire en Grande-Bretagne mais boudé par le public français. Dédié aux équipes françaises de première division, ce titre ambitionne de devenir LA référence absolue. Pour y parvenir, Première Division Football Manager (titre non définitif) proposera des matchs en 3D temps réel d'une qualité visuelle équivalente à celle de FIFA et, bien sûr, tout un tas de menus bien compliqués bourrés de statistiques, de graphiques, de schémas incompréhensibles qui raviront les grands stratéguerres du foot. Le tout consacré à la première division française uniquement. De son côté, Infogrames, avec sa toute nouvelle gamme sport, prépare sa riposte. La guerre des football manager aura-t-elle lieu ?

Éditeur : EA Sports
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 99

Sled Storm

Sled Storm, un jeu d'une grande originalité, qui devrait passionner les fans de vitesse et de simulation pure. Un titre à suivre en tout cas !

Encore un produit original qu'on attend avec impatience. Cette simulation de motos-neige a effectivement fait forte impression au salon de l'E3. Et puis, ça nous change des sempiternelles simulations de foot et de basket, non ? La version définitive, prévue pour cet automne, proposera des courses haletantes sur 14 circuits chaotiques, de nombreux embranchements, un mode 2 joueurs en écran splitté et 4 types de compétitions dont un concours de big air vraiment spectaculaire. La réalisation et les modèles physiques ne devraient, quant à eux, pas trahir la réputation de l'éditeur.

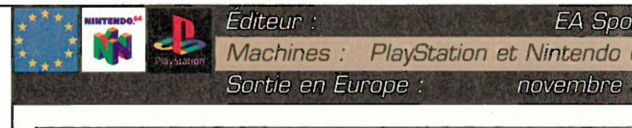


Rugby World Cup 99

Avec Rugby World Cup 99, EA Sports marche sur les traces de Codemasters et de son très bon (mais difficile) Jonah Lomu Rugby qui, deux ans après sa sortie, n'a toujours pas été détrôné, faute de concurrents. Personne ne s'y attendait vraiment et l'annonce n'en a été faite que très récemment. Au vu de l'expérience de l'éditeur, on peut espérer de ce titre encore tenu secret quelque chose de grandiose. On vous en reparle très prochainement, promis ! Et avec des images en plus.


Éditeur : EA Sports
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : hiver 99

Supercross 2000



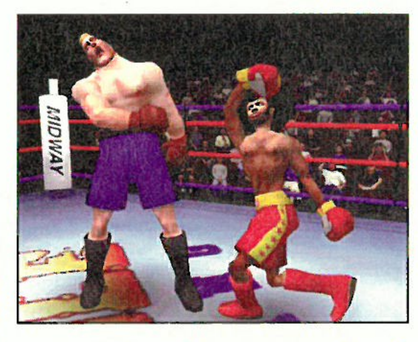
EA Sports a enfin compris que tourner en rond pouvait à terme s'avérer dangereux. Après la boxe, l'éditeur va tenter une petite incursion dans le monde méconnu du supercross. Prévue sur PlayStation et Nintendo 64, cette simulation de moto X vous permettra de vous mesurer à 25 des plus grands pilotes de la discipline et de bouffer gravier et moucherons, en enfourchant une dizaine de modèles 125 et 250 cm3. En outre, ce titre proposera un mode championnat, des courses à deux en écran splitté, une compétition de sauts extrêmes (discipline très appréciée de Christopher Reeve) et, E.A. Sports oblige, des modèles de pilotage ultra-réalistes, histoire de se vautrer en beauté.





Ready 2 Rumble Boxing

L'éditeur de Mortal Kombat va nous proposer sa propre vision de la boxe, vers la fin de l'année 99. Tout ce que l'on sait, pour l'instant, après y avoir joué de longues minutes à l'E3 (l'éclate totale !), c'est que Ready 2 Rumble Boxing utilisera les commentaires de Michael (Z) Buffer, speaker sportif de renom outre-Atlantique. Autrement, le titre promet une vingtaine de boxeurs aux styles de combats hétéroclites plus ou moins réalistes ainsi que trois modes de jeu (arcade, championship belt et head-to-head). Conçu pour exploiter le modem de la Dreamcast, il permettra sur cette plate-forme d'affronter des adversaires « online ». Un concurrent de plus pour E.A. Sports ?



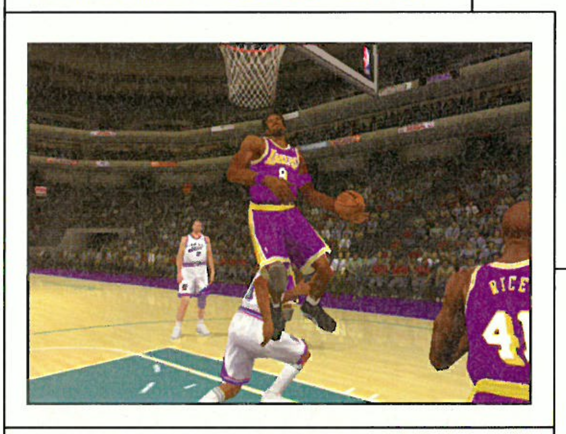




Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : décembre 99

NBA 2000

Comme vous vous en doutez, NBA 2000 sera un jeu de basket-ball. Et pas des moindres, puisqu'il profitera des dernières technologies en matière d'animation avec ses mille six cents mouvements capturés sur un vrai sportif ! Ça calme ! De plus, son moteur 3D tourne à soixante images par seconde, ce qui garantit une fluidité d'animation à toutes épreuves ! D'ailleurs, vu de loin, la version E3 ressemblait à une véritable retransmission télé, surtout au niveau des « replay » proprement hallucinants ! Reprenant les vingt-neuf équipes de la très célèbre ligue de basket, NBA 2000 comptera un total de quatre cents joueurs aux caractéristiques variées et qui offriront, aux amateurs de ce sport, un moyen de se défouler virtuellement sur le parquet. Vive le savoir-faire made in Sega !

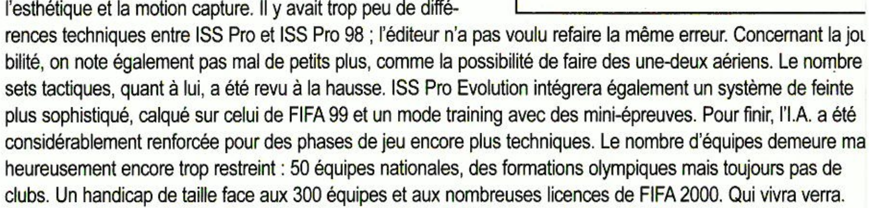






ISS Pro Evolution





Avec Konami, les choses ont au moins le mérite d'être claires, on parle bien d'évolution et non de révolution. Pour ce nouveau volet, les développeurs ont concentré leurs efforts sur l'esthétique et la motion capture. Il y avait trop peu de différences techniques entre ISS Pro et ISS Pro 98 ; l'éditeur n'a pas voulu refaire la même erreur. Concernant la jou bilité, on note également pas mal de petits plus, comme la possibilité de faire des une-deux aériens. Le nombre sets tactiques, quant à lui, a été revu à la hausse. ISS Pro Evolution intégrera également un système de feinte plus sophistiqué, calqué sur celui de FIFA 99 et un mode training avec des mini-épreuves. Pour finir, l'I.A. a été considérablement renforcée pour des phases de jeu encore plus techniques. Le nombre d'équipes demeure ma heureusement encore trop restreint : 50 équipes nationales, des formations olympiques mais toujours pas de clubs. Un handicap de taille face aux 300 équipes et aux nombreuses licences de FIFA 2000. Qui vivra verra.




Éditeur :	Infogrames
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin d'année 99

Supreme Snowboarding



es jeux de snowboard fleurissent en grand nombre, surfant sur la vague pécuniaire de la mode de la glisse. Il faut pourtant avouer une chose : de tous les titres sortis précédemment, aucun ne nous avait fait réellement forte impression. Pourtant, il semblerait qu'Infogrames soit bien parti pour nous pondre, pour la fin de l'année, le jeu de snowboard ultime. En effet, Supreme Snowboarding utilise des postures sur le surf réalistes et privilégie le fun, en axant son intérêt sur les tricks et les prises de carres fidèles aux forces centrifuges en action. Doté d'une réalisation remarquable (effets de lumière, textures vivantes, haute résolution…), espérons que le soft tienne toutes ses promesses ! Une bien belle occasion pour Infogrames d'imposer sa gamme sport. Au fait, pourquoi le jeu ne s'appelle-t-il pas V-Snowboarding ?

Éditeur :	Acclaim
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin d'année 99



ricks Style

T ricks Style ne verse pas dans la banalité, puisqu'il vous plonge dans le futur et plus précisément dans le milieu hard-core de la glisse ! Si vous avez encore à l'esprit les skates futuristes du film de Robert Zemekis dans Retour vers le Futur 2, vous saurez donc à quoi vous attendre avec ce titre d'Acclaim. En effet, il propose des épreuves de streets sur différentes aires composées de modules (rampes, tremplins…) à base de tricks qui vous rapporteront des points et un classement. Vous pourrez aussi vous adonner aux joies de la luge à réaction, en empruntant des tubes à grande vitesse… En bref, de la glisse surréaliste pour les amateurs de productions bizarres. En tout cas, pour le moment, le titre est réellement très impressionnant d'un strict point de vue technique.



Les autres titres prévus

naco GP 2 (Nintendo 64/Ubi Soft) => septembre 99
icial Formula One (PlayStation/Eidos) => octobre 99
y Hawk Skateboarding (PlayStation/Activision) => octobre 99
Fear Downhill (PlayStation/Codemasters) => octobre 99
nce Naseem Boxing (PlayStation/Codemasters) => octobre 99
ja Rally 2 (Dreamcast/Sega) => octobre 99
l Boarders (Dreamcast/Sega) => novembre 99
t Drive 6 (Dreamcast, PS/Gremlin) => décembre 99
t X (PlayStation/Sony) => date indéterminée
to Racer 3 (PlayStation/Sony) => fin d'année 99
Moto 3 (PlayStation/Sony) => fin d'année 99
solute Football 2 (PlayStation/Interplay) => novembre 99
ver Boat 2 (PlayStation/Interplay) => décembre 99 ?



Du 5 au 7 septembre prochain se tiendra à Londres l'ECTS, le salon européen des jeux vidéo. L'entrée est réservée aux professionnels mais vous pouvez poser votre marque sur l'événement. En effet, Joypad a été choisi pour représenter la France à la remise des ECTS Award. Le principe est simple : vous, lecteurs de Joypad, votez pour les 3 meilleurs jeux console de 1999 (sortis obligatoirement entre septembre 98 et l'été 99). Notre directeur des rédactions mettra alors son beau costume de pingouin, cirera ses chaussures et nous représentera dans une super soirée. Devant plein de regards ébahis, il montera sur une scène et remettra le prix des lecteurs de Joypad.
Et, allez, juste pour vous récompenser de l'effort, une main innocente tirera un bulletin au sort et lui enverra un jeu.

… e gagnez le jeu d votre choix

Bulletin de vote à renvoyer à : Joypad, vote ECTS, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : ....
Ville : ....

Je vote pour les jeux suivants :
1 ....
2 ....
3 ....

Si je gagne le jeu gratuit, ma console est une :
☐ Nintendo 64 ☐ Dreamcast
☐ PlayStation ☐ Game Boy
Titre du jeu : ....

Busine$$

PAR GOLLUM (jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

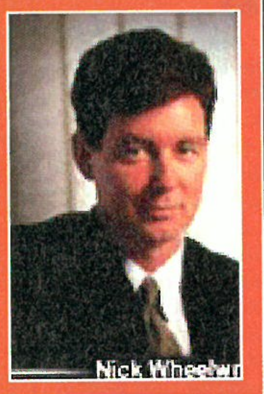


COMME NOUS NOUS Y ATTENDIONS, APRÈS LA DÉFERLANTE E3, LA TENSION EST QUELQUE PEU RETOMBÉE. QUE VOULEZ-VOUS, LES CONSTRUCTEURS, COMME LES ÉDITEURS, ONT EUX AUSSI LE DROIT DE SE REPOSER... EN ESPÉRANT SEULEMENT QUE CETTE SITUATION NE SE TRANSFORME PAS EN HIBERNATION JUSQU'À NOËL. QUOI QU'IL EN SOIT, CE MOIS-CI, CERTAINS ACCORDS ASSEZ INTÉRESSANTS ONT ÉTÉ SIGNÉS TANDIS QUE LES TROIS GÉANTS (SONY, NINTENDO, SEGA) ONT RENDU PUBLIC LEURS RÉSULTATS FINANCIERS POUR L'ANNÉE 98/99. LE RETOUR DES VACANCES DEVRAIT ÊTRE PLUS AGITÉ.

CODEMASTERS S'AGRANDIT

Codemasters, c'est un peu la force tranquille de l'industrie du jeu vidéo. Sans esbroufe, la société s'est finalement imposée. Ainsi, après s'être implanté en France et en Allemagne, Nick Wheelright, le dirigeant de Codemasters, a décidé de poursuivre cette politique d'expansion, en ouvrant en septembre prochain deux nouveaux bureaux marketing en Espagne à Madrid et en Suède à Stockholm. Décidément, ces derniers temps, les entreprises européennes ont sorti le sabre d'abordage...




Nick Wheelwr

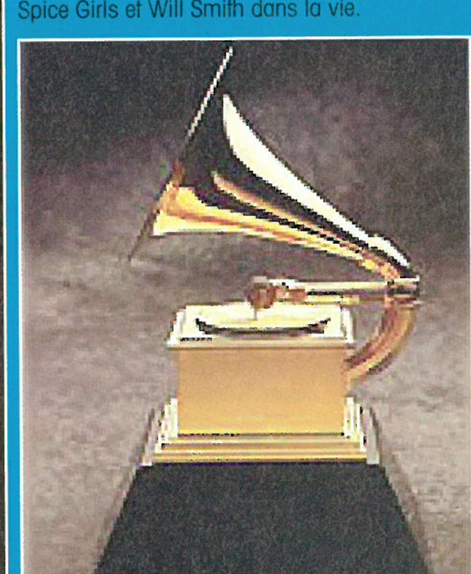
NAMCO DANS LA TOURMENTE



A l'image de Sony et Sega, les résultats financiers de Namco pour l'année 98 sont en recul. Pourtant, au Japon, contrairement aux deux constructeurs, l'éditeur reste toutefois bénéficiaire en enregistrant un profit de près de 7,5 milliards de yens (soit environ 375 millions de francs). Cependant, ce résultat représente une baisse de plus de 7 % comparé à l'année 97. Un léger effritement économique qui s'explique en partie par le ralentissement notable du marché de l'arcade sur l'archipel. Dans la foulée, Namco a annoncé son planning pour l'année prochaine. L'éditeur développera ainsi 5 jeux Game Boy, 1 titre Dreamcast et 12 produits pour la PlayStation/PlayStation 2. En ce qui concerne les autres plates-formes (Nintendo 64, WonderSwan et Neo Geo Pocket), Namco cédera probablement ses droits à d'autres éditeurs, pour effectuer des adaptations diverses. La sous-traitance, il n'y a que ça de vrai en période de crise.

MUSIQUES DE JEU AUX GRAMMY AWARDS !

Participation de grands noms de la pop et de la scène techno, ou bien encore musiques symphoniques comme dans Final Fantasy VIII, les compositeurs de musiques de jeux ne sont désormais plus marginalisés, au point que des albums sont parfois édités en Europe (au Japon, la situation est différente puisque certains compositeurs comme Nobuo Uematsu, les Final Fantasy, sont considérés comme des stars). Pour répondre à ce nouvel engouement, le National Academy of Recording Arts and Sciences a ainsi décidé d'intégrer, à la prochaine cérémonie des Grammy Awards, une catégorie réservée aux musiques de jeux ! Y a pas que les Spice Girls et Will Smith dans la vie.



DES GÉANTS AUX PIEDS D'ARGILE

Sony fait grise mine



PlayStation

La PlayStation a beau être plébiscitée par des millions de joueurs à travers le monde et caracoler loin devant toutes ses concurrentes, la situation financière de Sony, pour l'année fiscale 98/99, n'est pas des plus enthousiasmantes. Ainsi, lorsqu'on constate un effritement des bénéfices de près de 19 % et que les dirigeants de Sony redoutent une baisse encore plus conséquente pour l'année prochaine, le malaise s'installe tout doucement. Alors, avec le ralentissement actuel des ventes de PlayStation et les sommes astronomiques englouties dans l'élaboration de la PlayStation 2 (« un investissement sur le futur » comme dirait Jean Pierre Gaillard), vous comprendrez que Sony a besoin d'argent frais. Mais bon, pas la peine de paniquer non plus, car jusqu'à preuve du contraire, Sony reste le maître incontesté du jeu vidéo... et compte bien le demeurer encore longtemps.

Sega encore en baisse



CORPORATION Information on Business Performance

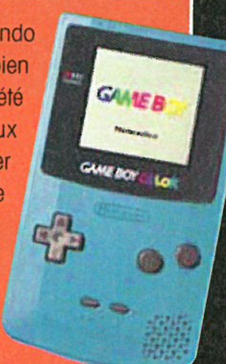


C'est simple, depuis trois ans, Sega accumule les sévères revers financiers et la sortie de la Dreamcast n'y a rien changé... malheureusement. Soyons francs, les pertes subies pour l'année fiscale 98/99 stupéfient par leur ampleur. Jugez plutôt : 2,124 milliards de francs de déficit... Comment dire, euh, ça calme. Il faut avouer que le cuisant échec de la Saturn et les difficultés rencontrées en arcade ont clairement assombri le tableau. Et pourtant, chez Sega, même si les dirigeants prévoient déjà d'enregistrer une autre perte de près d'un petit milliard de francs, pour l'année fiscale qui s'achèvera en mars 2000 (ah bah, ils sont sur la bonne voie, ça fait plaisir), l'espoir reste présent. Quoi qu'il en soit, si fin 2000, Sega n'a pas réussi à installer près de 4 millions de Dreamcast dans le monde, il sera temps de sortir ses mouchoirs. Sega n'a vraiment plus le droit à l'erreur.

Nintendo, toujours là



NINTENDO 64



Face à ses concurrents, Nintendo est le seul à s'en sortir plutôt bien cette année. On disait la société à l'agonie, eh bien, grâce aux très bonnes ventes à l'étranger (où Nintendo réalise 70 % de son chiffre d'affaires), au succès incroyable de la Game Boy Color et à une soudaine forme de la Nintendo 64, le géant a à nouveau le vent en poupe.



Ainsi, pour l'année fiscale 98/99, le profit de Nintendo a augmenté de 2,5 % pour atteindre les 85 milliards de yens de chiffre d'affaires. Et l'arrivée, fin 2000, de la Project Dolphin, annoncée comme aussi puissante que la PlayStation 2, devrait permettre à Nintendo de rester encore longtemps dans la course.

UBI SOFT S'ALLIE À DISNEY



Le 12 mai à Los Angeles, Ubi Soft a signé un accord de licence avec Disney Interactive. Les deux sociétés vont donc s'unir pour développer et distribuer plusieurs titres mettant en scène Donald Duck ainsi que d'autres célèbres personnages de Disney. Ces nouveaux titres prévus pour le courant 2000 seront édités sur Game Boy Color, Nintendo 64 et PlayStation. Décidément, après Infogrames, les éditeurs français sont en train de se spécialiser dans l'adaptation vidéo-ludique des plus grands cartoons. Les plus jeunes devraient apprécier.



TOI AUSSI FAIS DE LA TÉLÉ

FUN TV

Allez, on va se la faire jingle de radio, avec tutoiement de rigueur, genre déjà super pote : « Hey, si tu es un jeune de 20-25 ans qui n'en veut, dynamique, turbo motivé, méga dispo, sachant s'exprimer avec un minimum de clarté et que par le plus grand des hasards, tu adores les jeux vidéo et que tu maîtrises l'univers multimédia comme une bête... alors écoute ça... Fun TV (chaîne de télévision du bouquet TPS) recherche en ce moment des chroniqueurs (fille ou garçon) pour préparer et présenter une émission de télé sur Internet et les jeux vidéo » ! Mhum... alors si vous trouvez que vous correspondez parfaitement à ce portrait, dépêchez-vous de contacter Nicolas Beuglet (tel : 01 41 92 66 86/e-mail : genefun@hotmail.com.). L'émission débute en septembre et d'ici là, bonne chance à tous.

KONAMI ET MICROSOFT MAIN DANS LA MAIN

L'annonce de la signature de l'accord d'édition mutuelle entre Konami et Microsoft a ravi les joueurs PC qui vont enfin pouvoir goûter à des merveilles telles que Metal Gear Solid, Silent Hill ou bien encore Castlevania. Cependant, pour nous, les joueurs sur consoles, comment accueillir cet accord ? En effet, mis à part un excellent Midtown Madness et un très technique Flight Simulator, qu'est-ce que Microsoft va bien pouvoir nous proposer ? Beaucoup de questions restent pour le moment sans réponse, tant la ludothèque du colosse de Redmond paraît pour l'instant assez pauvre. Alors, beaucoup de bruit pour rien ?

NetP@d

PAR CHRIS ET GOLLUM
(cdelpierre@hfp.fr,
jchieze@hfp.fr)

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) :
Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

ALORS QUE L'ÉTÉ S'ANNONCE CHAUD ET RICHE EN ORAGES - NOUS AVONS EU DROIT À DES " TEASERS " EN MAI ET JUIN - VOILÀ QUE LA RUBRIQUE NETPAD, EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION, SE RELOOKE. PAS DE CHANGEMENTS FONDAMENTAUX, REMARQUEZ, MAIS UNE CLASSIFICATION PLUS SIMPLE, PAR MACHINE. CELA VOUS PERMET DE REGARDER IMMÉDIATEMENT CE QUI VOUS INTÉRESSE. ET PUIS, IL N'Y A PLUS DE DATES, CES DERNIÈRES FAISANT FIGURE D'INFORMATIONS SOMME TOUTE SUPERFLUES. UNE RUBRIQUE PLUS CLAIRE, VOILÀ, EN RÉSUMÉ, CE QUE NOUS VOUS PROPOSONS. BONNE LECTURE !

Les infos chaudes du Net

DREAMCAST

La branche américaine de Sega vient de confirmer le développement d'un nouveau Ridge Racer sur Dreamcast. Bien que le jeu soit prévu pour le courant de l'année prochaine, pour l'instant, Namco ne s'est pas prononcé à ce sujet.

Le magazine japonais Famitsu a mené une enquête sur les chances de portage des jeux arcade de Sega sur Dreamcast. La liste est la suivante : Fighting Vipers 2 (60 %), Daytona USA 2 (80 %), Scud Race (50 %), SpikeOut (50 %), Virtua Striker 2 (120 %).



L'éditeur Clean Fight travaille sur un jeu de foot baptisé WWW Soccer. Mêlant gestion des équipes et options plus traditionnelles, la principale innovation du titre réside dans la possibilité d'effectuer des matchs via Internet. Hop, vous appelez vos potes à l'autre bout du monde, et c'est parti pour 90 minutes. Le tout pour Dreamcast. Excellent.



Visual Concepts l'un des développeurs internes de Sega US, travaille sur un jeu de football américain particulièrement prometteur. NFL Football possédera ainsi une animation ultra-fluide à 60 images/sec, près de 1 700 animations différentes (soit 6 fois plus que ses concurrents), ainsi qu'un système d'Intelligence Artificielle inédit et très réaliste. Le titre accompagnera le lancement de la Dreamcast en septembre aux Etats-Unis... et pourrait bien débarquer en Europe dans la foulée. Les fans risquent d'être comblés.





Gremlin annonce le développement de Rally Masters. Au programme, vous retrouverez 22 bolides, 51 courses et un mode 4 joueurs en simultané. L'option de jeu via Internet reste pour l'instant à l'étude. Etonnant pour une console qui mise beaucoup sur le jeu en réseau...

Outcast, le futur gros titre d'Infogrames, sera bien adapté sur Dreamcast en fin d'année. Un jeu d'une beauté rare que les fans d'aventures oniriques attendent avec impatience. On vous conseille de jeter un œil sur le prochain numéro de Joystick pour en savoir plus.



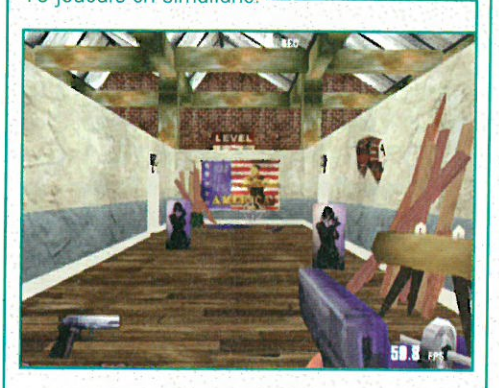


C'est désormais une certitude : Konami ne travaille sur aucune version Dreamcast ou Nintendo 64 de Metal Gear. Bon voilà, maintenant, vous pouvez tous pleurer.

LucasArts travaille actuellement sur un jeu Star Wars : Episode One sur Dreamcast. Le jeu s'illustrera par sa variété, puisque des phases d'aventure, de shoots, de combats au sabre-laser, ainsi que des courses seront intégrées. Attention à l'indigestion.

L'éditeur Red Lemon prépare pour la fin de l'année un shoot nommé avec délicatesse Take the Bullet (prends-toi une balle). Dans ce jeu d'action avec vue à la 1re ou 3e personne, il vous faudra vous frayer un chemin à travers près de 12 niveaux en

utilisant sans retenue la pleine puissance des 18 armes mises à votre disposition. Grâce au pistolet (oui, oui, celui de House of the Dead 2) et à notre cher modem DC, vous pourrez même participer à des deathmatch organisés sur le Net jusqu'à 16 joueurs en simultané.



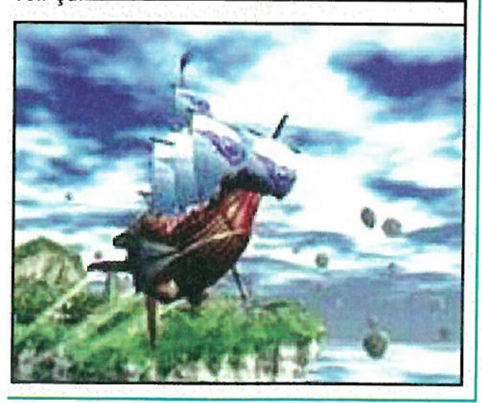
Rockstar prévoit d'adapter Gran Theft Auto 2 sur Dreamcast. Tout simplement regrettable.

Hidden and Dangerous, l'un des meilleurs titres de Talonsoft sur PC sera adapté sur Dreamcast. Un mode multi-joueurs via Internet est d'ores et déjà prévu.

Au Japon, le prix de la Dreamcast baisse de 10 000 yens pour atteindre désormais la modique somme d'environ 1 000 de nos francs (19 900 yens) ! Sega a aussi annoncé le passage en gamme Classic de Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure, Pen Pen Trilcelon, Godzilla Generations et July qui, à partir du 24 juin, ne coûteront plus qu'environ 100 francs ! Alors, dernier essai pour attirer les joueurs ou bien simple générosité ?

Yu Suzuki vient d'annoncer un énième report de Shenmue. La sortie prévue pour le 5 août passe donc au 28 octobre ! Sega commence à nous inquiéter.

Les créateurs de Phantasy Stars ont débuté le développement de Project Ares, le prochain RPG en 3D sur Dreamcast. L'histoire se déroule dans un XVe siècle fantastique où les navires ailés sillonnent le ciel. Une aventure onirique que Sega annonce comme révolutionnaire. On a hâte de voir ça.



Hudson a dévoilé son prochain titre Dreamcast… Il s'agira de Super Producer, un jeu dans lequel vous incarnez un producteur de boys band et autres stars de la pop. On est bien loin de Bomberman ! Il faudra faire passer des auditions, maîtriser les coûts de production, lancer des campagnes publicitaires, soigner le look de vos protégés, mais surtout battre vos concurrents du Top 50 ! Trop puissant d'être une star.



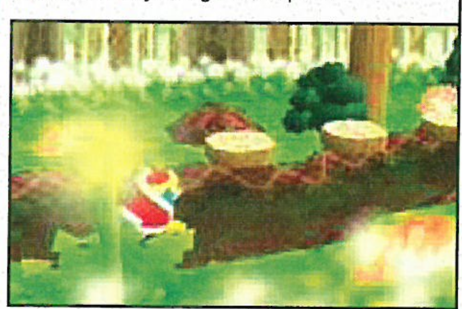


Langrisser connaîtra une suite sur Dreamcast. Baptisé Langrisser Millenium, histoire de bien nous rappeler que nous approchons tout doucement du troisième millénaire, ce Tactical-RPG présenté intégralement en 3D, devrait être disponible au Japon à la fin 99, début 2000. Un titre très attendu par les fans d'aventure, tant ce genre reste encore peu développé sur Dreamcast.

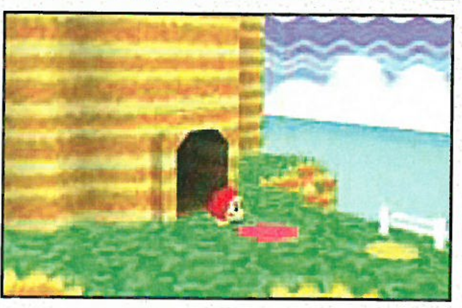
Nintendo 64

Konami vient à peine d'achever son Castlevania 64, qu'une suite nommée Castlevania Special Edition est en préparation. Prévu pour la fin de l'année, ce nouvel épisode vous placera dans la peau de Kohnel et se déroulera quelque temps avant l'arrivée de Reinhardt et Carrie dans le château du Comte aux dents longues. Après Star Wars Episode One et Resident Evil 3, les préquels sont décidément à la mode !

A l'origine, Kirby 64 devait être l'un des titres de lancement de la Nintendo 64. Depuis, le jeu avait carrément disparu… pour refaire son apparition dernièrement sous une forme totalement différente ! De la course bizarroïde, Kirby s'est donc muté en un jeu de plates-formes/action tout en 3D. Comme quoi il faut toujours garder espoir.







Nintendo US vient de passer un accord avec la chaîne de location de vidéos Blockbuster, afin de permettre aux joueurs de Pokémon Snap d'imprimer certaines images du jeu sous forme de vignettes autocollantes. D'innocentes vignettes qui coûteront tout de même près de 18 francs l'unité. Les petits profits n'existent pas, l'intérêt de l'opération non plus, vous me direz…

Le prochain titre de Nintendo sera la suite d'un célèbre jeu de motocross sur NES, j'ai nommé Excitebike 64. On retrouvera pas mal de circuits, de nombreux angles de caméra censés donner un look TV, ainsi qu'un éditeur de parcours et un mode 4 joueurs en simultané. Sensations et convivialité garanties.



Net P@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

Takara s'apprête à sortir en octobre un jeu de baston 3D reprenant les héros de la série Beast Wars. Vu la qualité de la version PlayStation, on peut craindre le pire.

Devant le succès remporté au Japon par Smash Brothers, le premier jeu de combats de Nintendo, la société a décidé de mettre en chantier une suite. Bien évidemment, de nombreux nouveaux personnages phares de Nintendo viendront gonfler les rangs des combattants.

Alors que dans le monde, Nintendo vendait 7,96 millions de Nintendo 64 l'année dernière... dans le même temps, la firme avait écoulé pas moins de 13,5 millions de Game Boy. C'est clair, être petit et vieux ne constitue plus un handicap. Un beau message d'espérance.

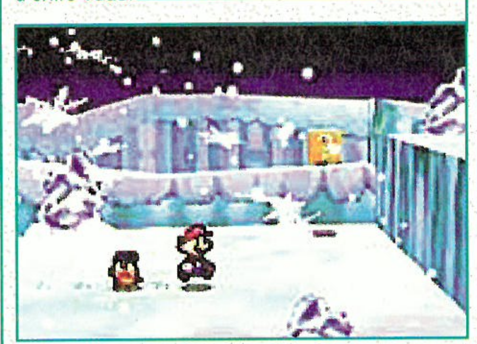
Nintendo a annoncé qu'un upgrade de Zelda Ocarina of Time verrait le jour d'ici à la fin de l'année. Au programme, nouvelles quêtes et donjons inédits. Vite, vite...

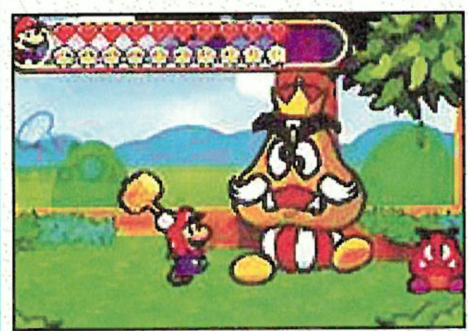
En attendant Superman et Noël, Titus travaille actuellement sur Xena the Warrior Princess : The Talisman of Fate. Ce jeu de combats en 3D reprenant les héros (quel grand mot) de la série TV du même nom est en fait le premier d'une série de 6 jeux estampillés Xena ! Il va falloir se faire une raison...





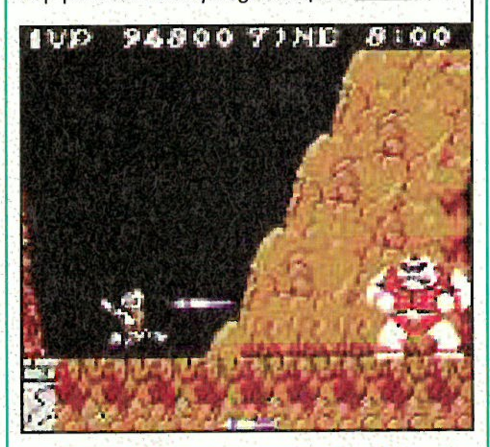
Pour son grand retour, Mario abandonne la 3D et la plate-forme. Ainsi, dans Super Mario Adventure, véritable RPG sauce plombier moustachu, vous évoluerez dans le royaume Champignon et rencontrerez de nombreux personnages directement issus de la faune marioesque. Un titre au rendu très cartoon qui devrait satisfaire les plus jeunes d'entre vous.







Après Resident Evil et Street Fighter Alpha, Capcom vient de dévoiler les premières images de Ghosts N' Goblins sur Game Boy Color ! Une version très proche de l'original avec toutefois de nouveaux passages comme les séances sous-marines. C'est trop puissant le recyclage ludique !



Alors que nous attendons toujours Dragon Quest VII sur PlayStation, Enix sortira, au cours de l'été, Dragon Quest Monsters II sur Game Boy. Juste pour la petite histoire : c'est grâce au succès incroyable de la première version de ce jeu GB, qu'Enix a pu enregistrer une hausse de son chiffre d'affaires cette année. Rentabilité, quand tu nous tiens.

Nintendo a déclaré avoir vendu 6 millions de Game Boy cette année, ce qui représente tout de même 100 000 ventes par semaine ! Un dirigeant de la firme s'est même senti obligé d'ajouter : « La Game Boy Color se vend plus en une semaine que les prévisions de ventes 99 pour la Dreamcast ! ». Alors là, c'est vraiment pas très cool et en plus c'est juste super faux... C'est beau d'avoir le succès modeste.

Après avoir dernièrement connu quelques cinglants revers sur PlayStation, Takara se tourne du côté de la Game Boy Color pour sortir son Choro Q Hyper Customer Bull. Espérons alors que toute la créativité des développeurs ne soit pas passée dans le choix du titre. Avec Takara, on peut s'attendre à tout.

Dans le petit monde des portables, le Game.Com de Tiger reste pour le moment assez inconnu. Pourtant, avec des adaptations de Metal Gear Solid, Castlevania Symphony of the Night, Resident Evil 2 ou encore Sonic, Tiger pourrait marquer des points face à la concurrence. Surtout que, visuellement, la qualité graphique des jeux paraît sidérante ! Une portable à suivre de près, car elle pourrait créer la surprise.



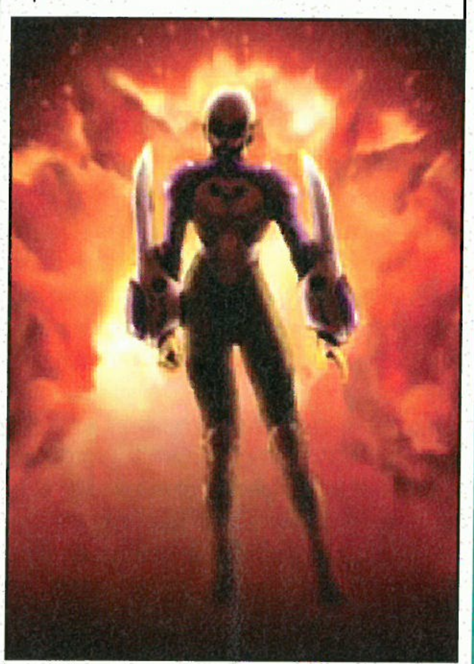
Sega a certifié qu'il développerait bien des titres sur Game Boy Color, WonderSwan et Neo Geo Pocket Color. Le premier titre en préparation serait le très japonisant Sakura Taisen. J'en connais qui se frottent les mains...

PLAYSTATION

Sony prévoit de sortir Everybody's Golf 2 en juillet, au Japon. Cette simulation, dont le premier épisode s'est vendu à 1,6 million d'exemplaires au pays du Soleil levant, proposera cette fois de nouveaux modes tournois et des mini-jeux compatibles Pocket Station.

Selon une interview accordée par les développeurs de Metal Gear Solid à un magazine japonais, la PlayStation 2 serait la plate-forme idéale pour sortir un MGS 2. Ne reste plus qu'à attendre. Longtemps.

Bandaï travaille sur un titre appelé Silent Bomber. Il sortira cet été au Japon. Vous y incarnez un membre du groupe militaire " Hornet " et devez infiltrer et détruire un vaisseau ennemi géant. Il vous faudra y placer différentes bombes à retardement. Vous pourrez également utiliser certains types de bombes contre les ennemis croisés dans le jeu : des bombes au napalm, paralysantes ou agissant sur la gravité. Un jeu explosif.







Alors que Dragon Quest VII se fait toujours attendre, Enix prépare déjà de nouveaux jeux sur PlayStation 2. On parle d'une nouvelle version de Star Ocean (un autre de leur RPG phare) et d'un jeu incluant de très nombreux films et photos digitalisés, qui utilisera sans aucun doute le support DVD.

Sony et Whoopee Camp travaillent sur la suite de Tomba (qui se nomme fort logiquement Tomba 2). Il y a fort à parier que ce jeu de plates-formes se révèlera tout aussi décalé et original que le premier.

Rollcage Extreme est prévu pour le printemps 2000. Le jeu inclura 20 nouveaux circuits, 6 environnements différents et de nouveaux modes de jeu : stunt mode (cascades), rumble soccer (un jeu de foot où tout vibre ?) et destruction time attack.

Un nouveau Tomb Raider est en préparation sur PlayStation. Si cela ne fait pas réellement figure de surprise, ce qui l'est davantage, c'est qu'apparemment Lara Croft ne sera plus le personnage principal du jeu. On parle plutôt d'une nouvelle héroïne black, toujours aussi sexy, qui la remplacerait. Le jeu se nommera selon toute probabilité Tomb Raider IV : Last Revelation et sortira avant Noël 99. Si TRIV n'était pas présent au dernier salon de l'E3, c'est apparemment parce qu'Eidos désirait montrer un jeu assez « représentatif » de ce qu'il veut faire. Affaire à suivre...

La suite de Wild Arms, Wild Arms : Second Ignition, est prévue pour le dernier trimestre 99 au Japon. Le jeu sera cette fois entièrement en 3D et les personnages auront une apparence plus réaliste (un peu comme dans FFVIII). L'histoire se déroule ici au pays de Fargaia, un monde parallèle de Wild Arms 1. Il y aura 3 personnages principaux : Ashley, Lirka et Brad, qui ressemblent étrangement aux héros du premier épisode...





Toute une palette d'accessoires Barbie va déferler sur le marché du jeu vidéo. La PlayStation, la Game Boy et le PC sont les premiers visés. Dans les mois à venir, il faut donc s'attendre à voir débarquer des paddles roses à l'effigie de Barbie, des Memory Card Ken ou tout autre accessoire du genre, dans la plupart des magasins de jeux vidéo, en tout cas américains.

La suite de Syphon Filter est d'ores et déjà prévue. Aucune information officielle n'est pour le moment disponible, mais il faut s'attendre à jouer de nouveau avec Gabriel Logan en 2000...

Theme Park World, suite de la célèbre simulation de gestion de parc d'attractions, est prévue sur PlayStation. Sur PC, les graphismes sont riches et détaillés, mais il risque d'en être autrement sur notre chère console 32-bits. Reste à voir, dans le fond, de quelle façon le jeu va innover...

Square annonce la sortie d'un nouveau RPG : Dew Prism. L'équipe qui s'en occupe a déjà réalisé Chrono Trigger et Xenogears. Deux personnages sont sélectionnables au début de l'aventure : Lew et Mint. La trame du jeu se dévoile différemment selon le héros que vous choisissez d'incarner. Ils cherchent néanmoins tous deux un objet magique appelé... Dew Prism !





NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET



Pour son prochain Road Rash sur PlayStation, Electronic Arts recherche des musiciens indépendants capables de proposer des morceaux en adéquation avec l'esprit du jeu. Une chance de faire connaître sa musique à travers le monde de façon pour le moins originale…

Nouvelles informations concernant Tenchu II, toujours prévu pour début 2000. Le jeu proposera de jouer avec 3 ninjas différents : Rikimaru, Ayame et un personnage que l'on ne connaît pas encore. Ils posséderont chacun leurs points forts. L'histoire se déroulera avant celle de Tenchu premier du nom. De nouvelles armes feront leur apparition. Une douzaine de missions seront incluses dans le jeu. Elles se révéleront plus longues et plus compliquées que celles du premier épisode. Un éditeur de niveaux sera aussi compris dans le jeu.











Detonator Gauntlet, de Working Designs, est un RPG tactique mettant en scène des robots. Vos troupes peuvent utiliser différentes armes, différents panels de sorts et doivent mener à bien plus de 50 missions. Lorsque deux unités se rencontrent et se battent, le point de vue change et nous montre les protagonistes de la bataille de façon rapprochée.





Numerical Design Ltd annonce un partenariat avec Sony. Ses outils de développement « NetImmerse », déjà utilisés par certains développeurs de jeux, serviront à créer quelques-uns des premiers titres PlayStation 2. Ces outils permettent de développer les titres plus rapidement et plus facilement, puisqu'ils incluent de nombreuses fonctionnalités de base qu'il n'est plus besoin de programmer (animation des personnages, création de textures, etc.).

Lors d'une interview accordée au magazine Chicago Sun Times, George Lucas s'est montré abasourdi par les capacités de la PlayStation 2. Morceaux choisis : « Je viens juste de terminer ce film (Star Wars Episode I), qui est en quelque sorte le nec plus ultra de ce que l'on peut réaliser en ce moment. Jusqu'à présent personne n'était capable de réaliser de telles choses. Nous avons créé des personnages virtuels entièrement en 3D et des environnements en 3D possédant une qualité visuelle photographique. Nous regardions le résultat et, fiers de nous, nous nous disions que nous étions loin devant tout le monde. Et puis, ils (Sony) présentent ce jouet (la PlayStation 2), et voilà qu'elle est plus puissante que tout ce que nous avons utilisé. Elle peut recréer tout ce que nous avons fait dans le film. Je veux dire, nous avons travaillé pendant quatre ans pour en arriver là, et voilà que d'ici un an, cette technologie sera à la disposition de tout le monde. Cela n'est pas de la même qualité que les effets que nous avons intégrés au film, mais cela se révèle d'une qualité amplement suffisante pour une télévision. C'est bluffant. » Il continue : « J'ai été aussi étonné que vous avez pu l'être. Je l'ai examiné et me suis dit que tout allait trop vite. Ce qu'ils ont accompli est au-delà de toute compréhension lorsque vous vous y connaissez en matière d'ordinateurs. Le truc, c'est que la PlayStation 2 travaille en temps réel. Nous n'avons pas réalisé la Menace Fantôme en temps réel. Quelques-uns des plans du film ont demandé 48 heures de calcul. Nous avons des ordinateurs géants qui travaillent 24 heures/24. Et bientôt, ils seront capables d'en faire autant en temps réel alors que vous êtes assis tranquillement dans votre salon.»

Un périphérique original, le MP3 Enhancer, devrait bientôt voir le jour sur PlayStation. Cet appareil, qui se fixe à l'arrière de la console (à l'instar d'un Action Replay), permettra de lire des CD contenant des fichiers de musiques au format MP3 sur votre console. Intéressant mais peut-être pas très légal…





TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES



ACE COMBAT 3 ELECTROSPHÈRE (104)
Cet été, il fait chaud et les avions volent bas. Greg s'est transformé en Tom Cruise le temps d'un test. On a vraiment eu du mal à lui faire comprendre qu'il ne pilotait pas vraiment un avion de chasse. En plus, il fait de la désynchronisation cardiaque…

YNAMITE DEKA 2 (110)
Iul, ridicule, éphémère. Comment SEGA -t-il osé sortir un tel jeu sur une machine ussi puissante ? On va tous finir par croire ue le géant nippon aime prendre des coups.

POKEMON STADIUM 2 (112)
Un jeu à la Greg avec des bébêtes mignonnes qui se foutent sur la gueule dans la joie et la bonne humeur. Moi, le délire nippon, ça me dépasse. Je trouve ça limite concept.

APPING (116)
rois petites pages de zapping, histoire de rouver que les cancres de la profession vent être mauvais même en période de cances. On ne se refait pas…

Bon ben, ça va être vite réglé ! Ce mois-ci, les gars, un seul jeu mérite vraiment de faire partie de votre ludothèque. Il s'agit, bien évidemment, du troisième volet d'Ace Combat. Certainement l'opus le plus abouti de la série. Scénario en béton, dogfight vertigineux, c'est le jeu de l'été. Le problème, c'est que si vous ne maîtrisez pas la langue de Toshiro Mifune, vous risquez de passer à côté de pas mal de choses. Pour le reste, c'est la misère, surtout du côté de la Dreamcast. Sega nous livre un Dynamite Deka 2 honteux et indigeste. Des sorties éparses, des productions de secondes zones, le retard de Shenmue… Aïe, aïe, aïe, nous, on l'aime bien la Dreamcast mais là, toute la rédac commence à se faire beaucoup de soucis… Gloups !

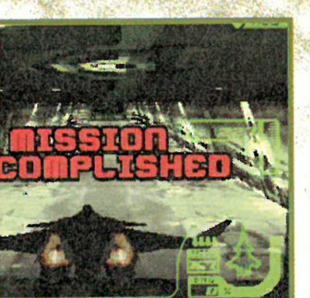
Ace Combat 3 electrosphère

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Arcade
SAUVEGARDES : Oui (2 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUES : Illimités
DIFFICULTÉ : Moyenne
SPÉCIAL : Utilise le stick analogique
EXISTE SUR : Rien d'autre !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Recommandée



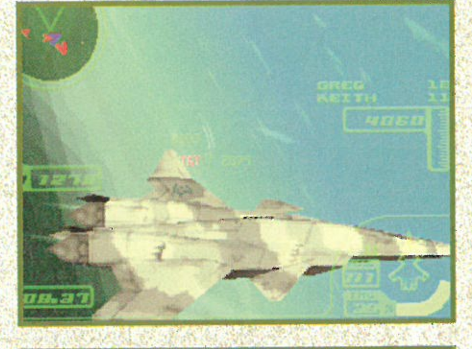
ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE







Le rendu des textures de la montagne est extraordinaire. Du jamais vu sur PlayStation.





Ce qu'il y a de bien avec Ace Combat 3, c'est qu'on peut voler à Mach 2 sans devoir se doucher avec Tom Cruise.



Abattre un sous-marin réfugié dans un canyon étroit relève de l'exploit.

Digne successeur de Guy Rou Manager, Ace Combat 3. non, je recommence. A l manière de Ridge Racer 4 Ace Combat 3 est un titre qu sans avoir été profondément modifie a bénéficié de beaucoup d'améliora tions. Pour RR4, nous avions donc dro à une réalisation excellente, un habillag unique et une ambiance mini-je d'aventure. Pas mal, pour un jeu d courses de caisses. C'est un peu l même chose ici, avec Ace Combat 3 sauf que les choses ont singulière ment plus d'envergure. Technique ment ahurissant (nous en reparlerons le jeu propose aussi tout un back ground scénaristique puissant et u mode aventure plus poussé que celu de RR4, dans lequel le joueur ser confronté à des dilemmes cornéliens Les choix influeront véritablement l déroulement du jeu. De ce fait, et l c'est une première dans un jeu de tirs le scénario a une véritable importance Champagne ! Dans un futur proche la guerre n'est plus menée par de pays, mais par des armés privées, pro priétés de sociétés. General Resourc est une des ces corporations antipa thiques spécialisées dans le contrôl de l'information, l'UPEO (et non pa EPO) est une association proche d l'ONU mais dirigée par un comman dant ambitieux, et enfin Neucom es un regroupement d'idéalistes. Au bea milieu de tout cela, un jeune pilot ultra-doué de l'UPEO va très vite s faire remarquer par les autres com pagnies et se verra proposer plusieur fois de changer de camp.

Trahisons et états d'âme

...mposé d'une quinzaine de missions ...férentes par scénario, Ace Combat 3 ...ppose au joueur d'incarner Reno. Le ...stin de ce dernier est multiple. Il pourra, ...r exemple, être repéré par les membres ... la General. Il se verra alors proposer ... les rejoindre après une mission en ...mmun qu'il aura effectuée de manière ...agistrale. Puis, il s'avérera que Dision, ... chef d'escadrille de la General, fait ...crètement partie d'Uroboros, un groupe ... terroristes. Ce dernier demandera ...turellement au joueur d'intégrer son ...oupe. Il est ainsi possible de réellement ...oisir son camp. Certains moments ...nthologie du genre « je retourne ma ...ste » seront bien sûr au programme. ...core faut-il comprendre l'histoire et ...nc le japonais, pour vraiment appré...r la chose. Et là, ce n'est pas gagné ...ur tout le monde.... De ce fait, la durée ... vie du jeu est énorme : il est possible ... devoir le terminer 4 ou 5 fois avant ... découvrir toutes les missions. Et cela ...ut mieux. Pour finir chaque scénario, ... meilleurs joueurs ne mettront que

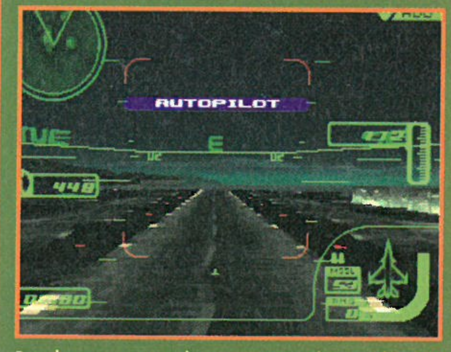


Une demi-douzaine de fins différentes



Dans les phases d'atterrissages, le parcours idéal est représenté par des ponts de lumière clignotants.

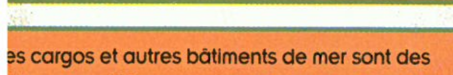
L'art de ne pas se vautrer



Pour les atterrissages, le joueur est très bien guidé, mais peut aussi, s'il le désire, se placer en autopilote.

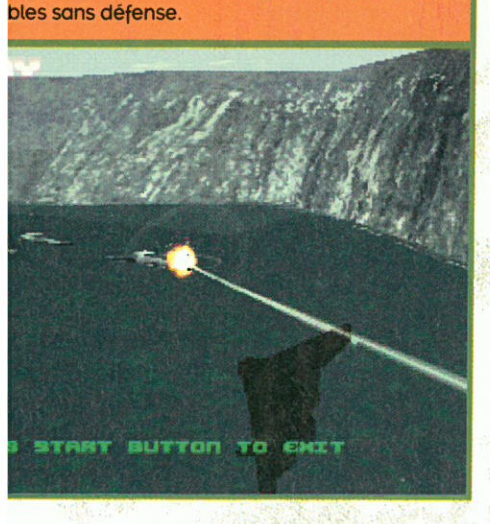


Si le joueur choisit de rejoindre les terroristes d'Uroboros, il devra poser son appareil sur cet énorme zeppelin furtif. Pas très aisée comme approche mais terriblement excitante !



Les missions de nuit avec appareil furtif sont les plus incroyables.

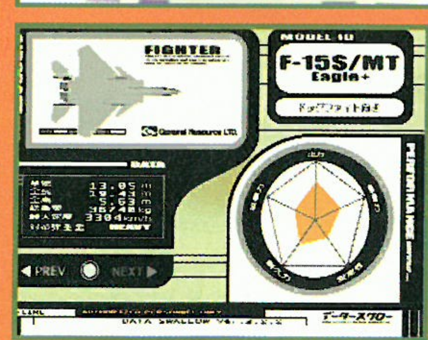
...es cargos et autres bâtiments de mer sont des ...bles sans défense.



La galerie des chasseurs

Etant donné que le jeu se déroule dans le futur proche, les divers avions qui nous sont plus ou moins familiers ont tout de même pas mal changé. Entre les Mig 33 et autres F26, les appareils d'Ace Combat 3 sont ultra-profilés et profitent de design audacieux qui peut-être effrayeront les fans des jolis F14 traditionnels. On notera aussi que si plus d'une vingtaine d'appareils sont disponibles, tous ne sont pas accessibles directement. Tout dépend de votre camp.





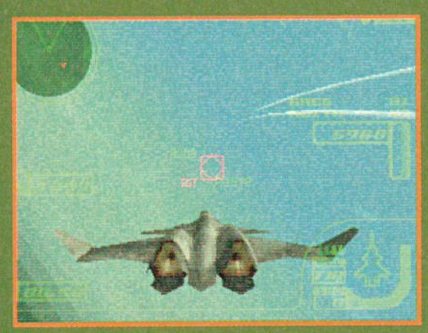


Le rendu graphique des villes futuristes est extraordinaire.



Choisis ton camp camarade

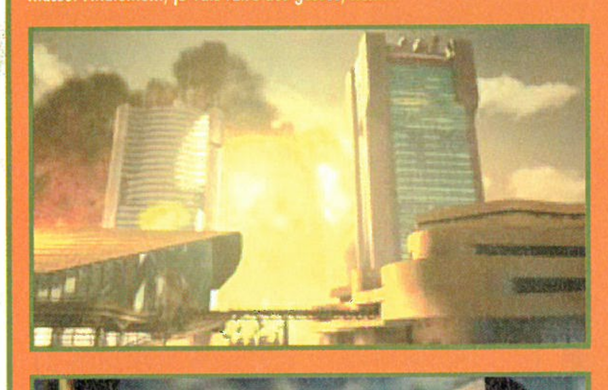
Si vous choisissez de rester du côté de la loi, vous affronterez les avions des terroristes Uroboros. Vous devrez faire face aux avions brouilleurs. Difficile alors de s'y repérer !





Terroristes informatiques

Le groupe terroriste Uroboros est composé d'illuminés qui pensent que l'idéal est de se sublimer dans une incarnation informatique et de rejeter son propre corps, trop limité. Pour se faire entendre, ils font comme les gamins qui ont faim : ils crient fort. Mais, chez eux, crier signifie aussi détruire des villes en masse. Finalement, je vais faire des gosses, hein...



3 ou 4 heures... On s'attendait à mieu avec les 2 CD de jeu. Sans doute falla il de la place pour toutes ces jolies imag du mode aventure... Entre deux séanc de dogfight, les protagonistes discuter tranquillou, sauf que tout est en jap nais... Et dire qu'on ne sait pas encore le jeu arrivera un jour en Europe.

Un vrai faux simulateur

Pourtant, Ace Combat 3 est aux simul teurs de vols ce que Ridge Racer est au simulateurs de courses : un titre esth tiquement parfait bénéficiant d'une pris en main rapide. Il est aussi, tout comm RR, résolument porté vers l'arcade et fe hurler les puristes des simulations ré listes. C'est un fait. Et contrairement au jeux de bagnoles dits réalistes qui pu lulent sur consoles et font passer RR po un jeu de courses de savonnettes, le simulateurs d'avion sur PlayStation so quasi-inexistants. C'est donc sans poi de comparaison qu'on prend en ma Ace Combat 3. Le pilotage est instinct Pas besoin d'avoir fait maths sup. po être pilote. Je savais bien que mes pro





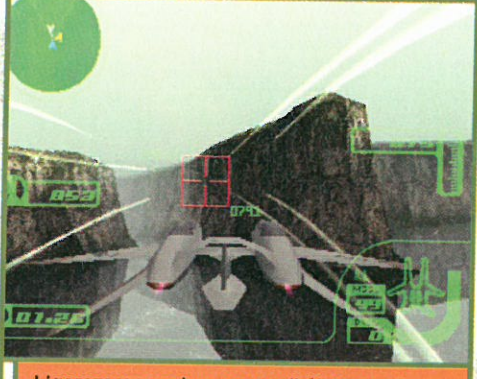


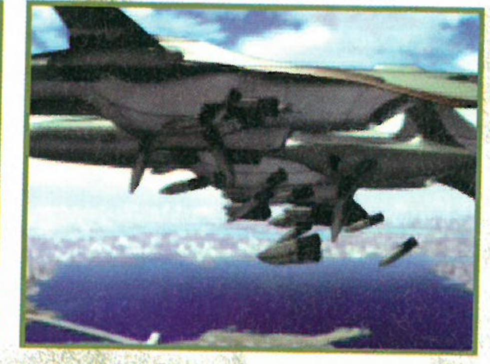


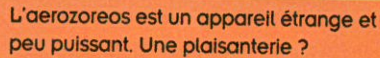
Les effets de chaleur sur les réacteurs de l'appareil sont très réussis

Dans cette mission, il faudra protéger votre fier porte-avions.

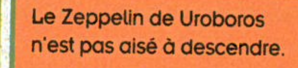







L'aerozoreos est un appareil étrange et peu puissant. Une plaisanterie ?




Le Zeppelin de Uroboros n'est pas aisé à descendre.

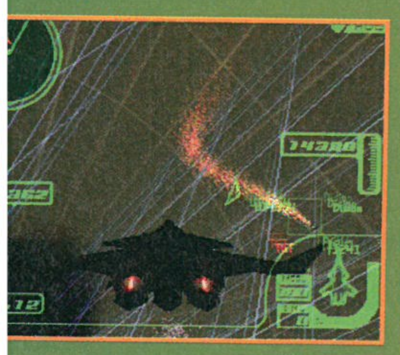






La raison de l'électrosphère

s le scénario Uroboros, la bataille finale oppose Nemo sion qui a pété les plombs. Le combat se déroule dans ctrosphère, un lieu où se mélange la réalité et les asmes de l'homme matérialisés par des pulsions triques. Un niveau extrêmement confus pour un ontement grandiose.





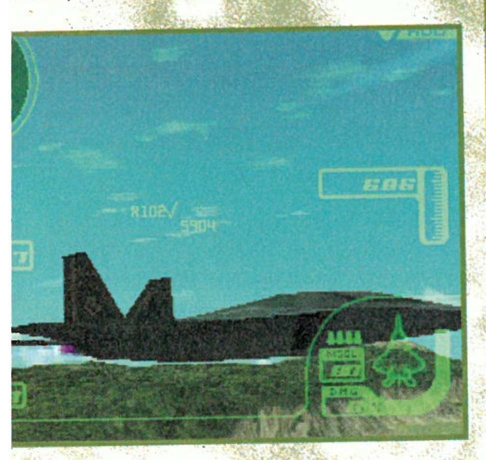
Bulletins d'informations

Pour comprendre les diverses subtilités du scénario, vous aurez droit à un petit journal télé très bien fait entre chaque mission, vous expliquant qui bouge où, qui attaque quoi, quand et pourquoi. Une chose assez amusante, c'est que les journaux télévisés changent selon le groupe dans lequel vous vous trouvez. Ainsi, par exemple, chez la General, vous n'aurez accès qu'aux bulletins d'informations internes, qui déformeront la réalité à votre profit. Entièrement dans un japonais plutôt technique, ces phases requièrent un très bon niveau de langue.





S SORTIES JAPON





Il faut détruire tous les piliers de cette base souterraine dans un certain laps de temps sinon tout explose.

me baratinaient. Toutefois, il y aura da
le jeu quelques phases d'atterrissage
de ravitaillement en vol. Comme ils so
malins chez Namco, ils se sont dits q
ça serait bien de pouvoir éviter ces tes
de dextérité. Conclusion, on appuie s
un bouton et zou, l'avion se pose grâ
à Monsieur l'autopilote. Je les aime bi
ces gars de Namco. Ceux qui toutefo
veulent avoir de vraies sensations
précipiteront sur leur double joysti
analogique, accessoire ô combien inut
en règle générale et qui, là, fera sa sor
annuelle. Quoi qu'il en soit, Ace Comba
est un must, bluffant techniquement
prenant scénaristiquement. Et puis, j'ava
promis à maman qu'un jour je sera pilo
Alors, merci Namco. J'ai eu chaud s
ce coup-là !

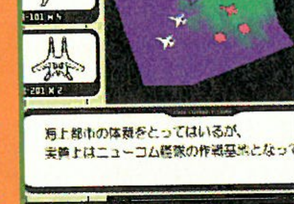
Gr

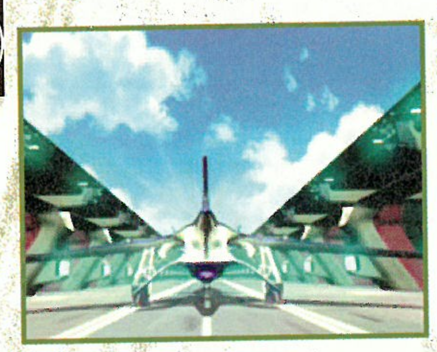
Deux CD pour plusieurs dizaines de missions



Petit conseil

Histoire de ne pas tuer n'importe qui n'importe comment, chaque mission sera précédée d'un briefing fort complet qui vous indiquera les cibles à pulvériser obligatoirement, celles optionnelles et celles à ne pas détruire. Entièrement en japonais lui aussi, le briefing est cependant suffisamment clair pour ne pas dérouter les non-japonisants puisque sur le radar les méchants sont en rouge, et les alliés en jaune.







Une véritable interaction

De temps en temps, le joueur recevra des vidéo-mails de la part de ses coéquipiers. Ces derniers commenteront les news, le féliciteront pour ses actions ou encore l'inviteront à rejoindre d'autres factions. Malheureusement très directives, ces phases n'en restent pas moins bien ficelées et permettent au jeu d'offrir un background puissant.









EDITEUR . . . . .NAMCO
DISPO. EUROPE . . . . .EN DISCUSSIONS

8/10

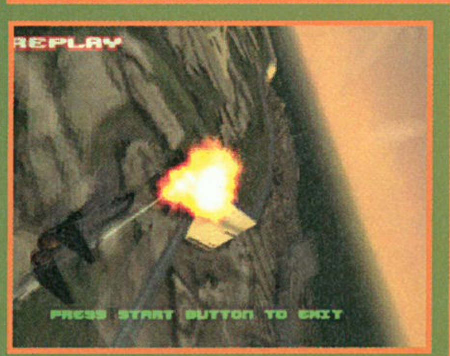
Des ralentis design

Après chaque mission, que vous l'ayez accomplie ou que vous soyez ridiculement mort, un replay viendra vous montrer vos actions sous divers angles de vue. Plus fort encore, avec les boutons de la manette, il sera possible d'ajouter divers effets pour rendre la chose plus belle encore. Trame thermique, effet de flou, caméra fixe, quel que soit l'effet utilisé, le résultat est toujours magnifique.















20 avions de combats pour une aventure hors du commun

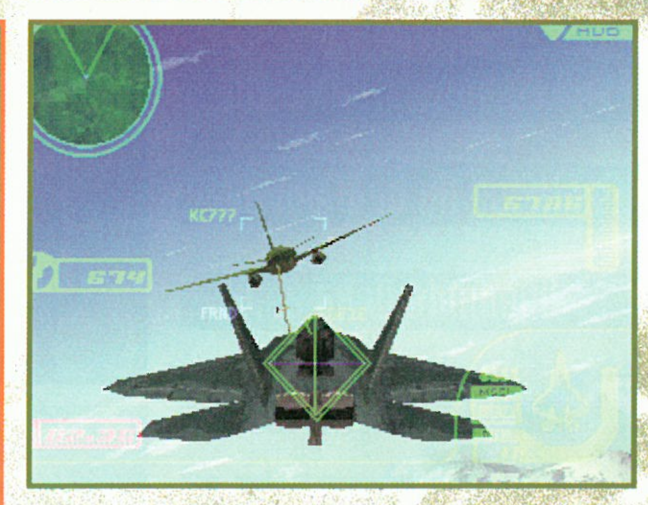


Le côté obscur de la force

Selon le camp dans lequel le joueur se trouvera, le déroulement du jeu sera complètement différent. Ici, le joueur qui fait partie d'Uroboros devra exécuter des missions de destructions de masse et sera même amené à descendre ses anciens petits camarades. Bon esprit, comme dirait Elwood.









Le décollage est une épreuve très facile. Gaz à fond, puis manche à balai en arrière toute.



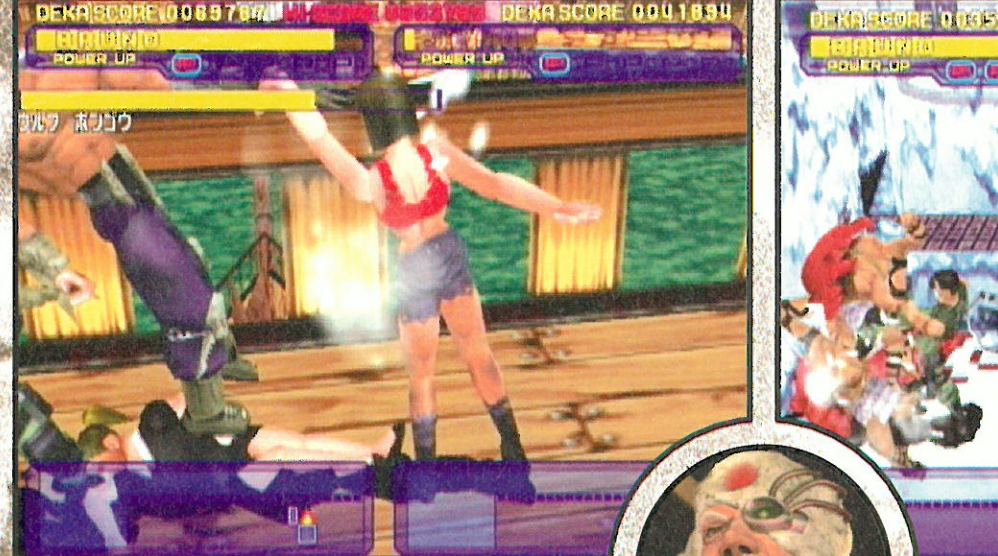


Dynamite Deka 2

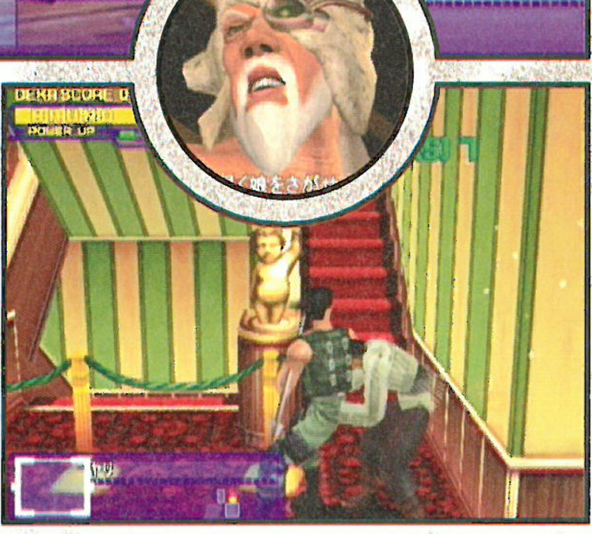
NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : Bourre-pif
SAUVEGARDES : Oui
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUES : 9
DIFFICULTÉ : Facile
SPÉCIAL : Se finit en 20 minutes
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Inutile



DYNAMITE DEKA 2



Si Double et Dragon et Final Fight sont entrés au Panthéon du beat'em all, Dynamite Deka 2, lui, restera à la porte. Mais où est donc passé le savoir-faire légendaire de Sega dans cette affaire ?





Ce n'est pas pour jouer les maniaco-dépressifs ou plus simplement les rabat-joie mais franchement, qu'est-ce qu'on s'ennuie ces derniers temps sur Dreamcast. Allez, en toute franchise, quel est votre dernier grand pied sur cette bécane ? Mmm... Blue Stinger ? Un peu court n'est ce pas. PowerStone... oui, mais, quand il y a des potes qui débarquent à la maison parce que tout seul... Pour finir, on va dire Virtua Fighter 3, histoire de se rassurer un peu. En attendant les gros titres annoncés avant, pendant et après l'E3 (Shenmue, Code Veronica, Soul Calibur), ça fait bien deux mois qu'on doit se contenter de productions de petites envergures (Aero Dancing, Redline Racer, Marvel vs Capcom). En gros, 180 jours après sa sortie, la machine de Sega n'a toujours pas trouvé un rythme de croisière qui nous rassure définitivement sur sa carrière internationale ! Et ce n'est très certainement pas l'arrivée de Dynamique Deka 2 qui nous fera penser le contraire, loin de là.

Carnaval éphémère

Si le premier volet de ce beat'em all pure souche avait soulevé l'enthousiasme des joueurs Saturn en 1996... pendant une vingtaine de minutes, ce deuxième opus n'a convaincu personne ici, ni au Japon

ailleurs si l'on se réfère au relative insuc-
s de la borne d'arcade ! Tout d'abord, espérez pas retrouver l'ambiance explo-ve de la première mouture. DD2 joue la rte du surréalisme nippon avec tout ce ie cela implique comme fautes de goût. u coup, vous n'affronterez pas des ter-ristes de l'Est charismatiques mais plutôt s émules de la Compagnie Créole ! Eh ii, dans DD2, on fracasse des papous, s corsaires habillés en fluo, des tortues njas, des cuistots obèses, une pieuvre ante et j'en passe à grands coups de on mort ou en balançant des brochettes antes, des chouquettes, du poivre, etc. est la fête foraine, quoi. Quant à la durée vie... arf, arf, laissez-moi rire (jaune), fait le tour du mode arcade en... minutes ! Qui a dit que le vie était un ernel recommencement déjà ?

ega en petite forme

ngt minutes d'une platitude ludique effa-nte (quand vous saisissez un adversaire ur le rouer de coups, les autres ne vous aquent pas !), pendant lesquelles le joueur end en vain d'en prendre plein les mirettes, être surpris, d'éprouver l'immense joie posséder une Dreamcast. Mais rien, que lle, aucune innovation, deux thèmes gra-iques (le bateau et l'île aux pirates), des cors esthétiquement pauvres et aucune ouesse technique. On dénote même de-ci -là quelques ralentissements et des pro-èmes de Z-buffer honteux. Enfin, pour longer un peu la durée de vie misérable son titre, Sega n'a rien trouvé de mieux e de vous faire rejouer le mode arcade commençant à des endroits différents ec un nombre de continues réduit ou en nps limité. Super ! Reste, pour se conso-, un système de combats instinctifs avec s combos et des prises assez sympas et jeu à deux. Thanks for playing, qu'ils aient... Tsss, tu parles !

Willow

EDITEUR .... SEGA
DISPO. EUROPE .... AUTOMNE 99

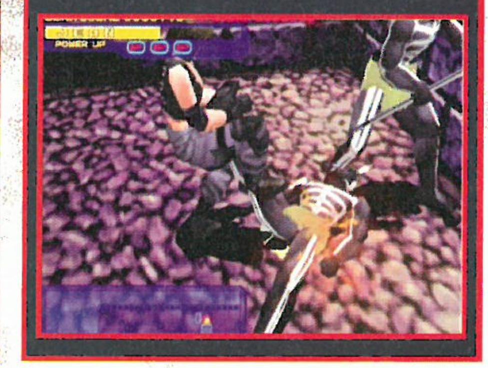
4/10

Leathal Weapon

Dynamite Deka 2 offre un choix de trois combattants. On retrouve le héros du premier volet, Bruno Delinger, clone de Bruce Willis, dont le style de combats se rapproche de celui de Hulk Hogan. Jeane Ivy, la nénette du groupe, fait plus dans la finesse avec des prises empruntées à l'aïkido. Eddie Brown, lui, est un mix de Wesley Snipes et Dennis Rodman, sa technique de combats fait beaucoup penser au muay thaï, c'est incontestablement le personnage le plus rapide mais aussi le moins intéressant à jouer, faute de prises au corps spectaculaires. Les possibilités de combos ont beau être assez



vastes, la meilleure technique, celle qui vous permet d'arriver au boss final sans perdre trop de crédits, consiste à saisir l'adversaire en utilisant la touche de la tranche droite puis à enchaîner coups et prises. Pendant ce temps, les autres adversaires vous regardent sans réagir. En 20 minutes maxi, sans même l'aide d'un camarade de jeu, l'affaire est réglée.





Une ambiance kitschos assez indigeste et des adversaires peu charismatiques.





Les prises de Jeane sont vraiment spectaculaires.



Un boss final particulièrement ringard. Ne parlons pas de la pieuvre !

POKEMON STADIUM 2	
NBRE DE JOUEURS : 1 à 4	CONTINUE : Variable
GENRE : Gestion+multi-épreuves	DIFFICULTÉ : Moyenne
SAUVEGARDES : Cartouche+GB	SPÉCIAL : Utilise le GB-64 pak
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 6	EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Indispensable	

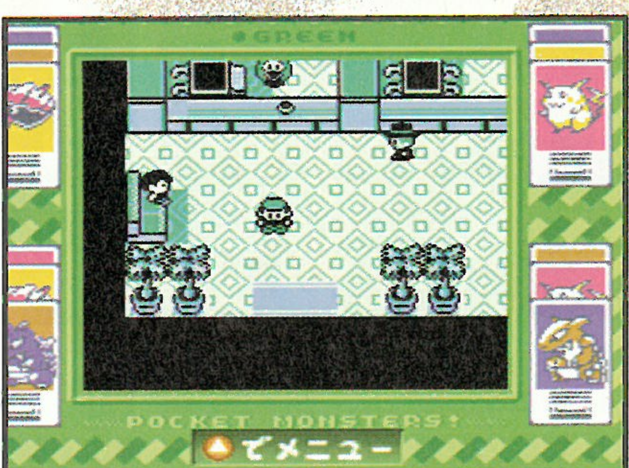


POKEMON STADIUM 2



Fushigidane (Bulbosaur en ricain) est un monstre végétal qui peut lancer des feuilles tranchantes comme des rasoirs.

Décidé à appuyer sa suprématie sur les 8-12 ans, Nintendo récidive avec Pokemon Stadium 2.



Le jeu émule la cartouche Game Boy et permet d'y jouer sur un écran télé.

Depuis le temps que l'on vous parle, vous devez enfin savoir que représente Pocket Monste connu aussi sous le nom Pokémon. Si vous ne savez p encore, allez donc lire vite fait le test de version Game Boy du côté des sorties eur péennes, puis revenez ici. Voilà, c'est fait (quelle interactivité), nous pouvons con nuer. Suite du premier volet de Pokémo Stadium, PS2 gomme les défauts précédent épisode tout en en gardant l principales qualités. Le jeu reste le mêm à savoir un soft de gestion des Pokémo capturés sur Game Boy, avec en plus possibilité de les faire se battre dans tournoi inédit disponible uniquement s cette cartouche. Il s'agit donc d'un jeu combats un peu particulier. Bien entend vu que Pokémon compte un grand nomb de monstres et d'objets, la cartouche N aide à gérer tout cela et propose de tran férer certains monstres et objets dans mémoire N64 afin de libérer de la pla dans la Game Boy, voire de stocker d monstres pour les récupérer sur u seconde cartouche Game Boy. Pratiqu les adeptes apprécieront.

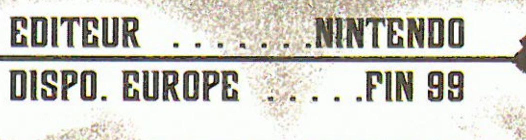
Myu, Pikachu et les autres...

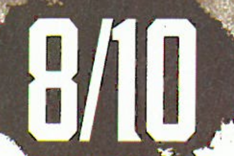
L'avantage majeur de cette version par ra port à l'ancienne, c'est qu'elle permet a 151 monstres existants dans le jeu orig nal d'apparaître sur N64. En effet, la pr mière version N64 ne contenait q 49 créatures, ce qui limitait beaucoup l'int rêt du jeu, surtout lorsque l'on avait élev des monstres qui ne correspondaient p à ceux utilisables sur N64. Autre nouveaut la présence de mini-games pour 4 joueu



Avant chaque round, la caméra tourne autour des monstres pour donner une intensité dramatique au match. Hum...

our mettre de l'ambiance, un peu à la Mario Party. Au nombre de 9, ces petites preuves sympathiques complètent un roduit ultra-ciblé aux qualités indéniables. echniquement très au-dessus des roductions habituelles N64, le jeu n'a que e défaut de mettre en scène des personages totalement inconnus en France. lotons aussi que ce titre, entièrement en aponais (autre handicap), n'est pas ompatible avec les cartouches Game Boy méricaines, et ne le sera certainement pas vec les versions françaises. Juste un ernier mot pour rappeler aussi qu'à la anière du précédent épisode, il est ossible de jouer grâce à des monstres de ocation présents dans la cartouche. Pratique, si on ne possède pas le jeu Game Boy.





JE POSSÈDE LA VERSION GAME BOY

4/10

JE NE POSSÈDE PAS VERSION GAME B

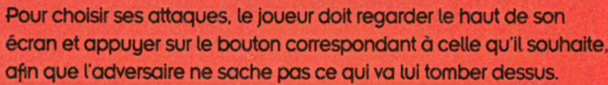






Un jeu de combats et de gestion de monstres



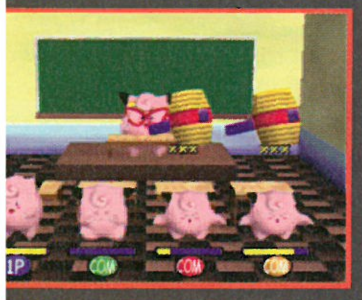


Pour choisir ses attaques, le joueur doit regarder le haut de son écran et appuyer sur le bouton correspondant à celle qu'il souhaite, afin que l'adversaire ne sache pas ce qui va lui tomber dessus.

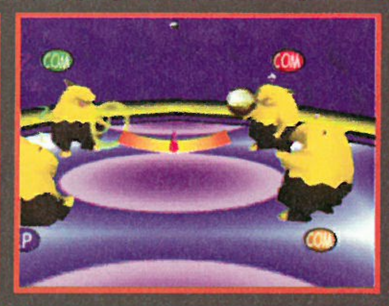
Simple mais amusant

Très simples et un peu idiots, les 9 mini-jeux présents dans la cartouche mettent en scène nos amis les Pokémon dans diverses situations. Généralement basées sur les réflexes ou la rapidité de frappe sur les touches, ces mini-épreuves sont de qualité assez inégale. Si la course de Korattas ou le concours de bouffe de sushis sont excellents, le reste demeure très moyen.





















S SORTIES  JAPON

Final Fantasy Collection

NBRE DE JOUEURS : 1 à 2 simultanément	CONTINUE : Illimités
GENRE : Compil RPG	DIFFICULTÉ : Moyenne
SAUVEGARDES : 5 blocs (2+1+2)	SPÉCIAL : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun	EXISTE SUR : Super Nintendo

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Indispensable



FINAL FANTASY COLLECTION





Squaresoft n'oublie pas ses fans et leur propose une compilation de jeux mythiques.



Final Fantasy, tout le monde connaî ou presque. Saga de RPG su consoles, qui a débuté en 1987 cette suite de best-sellers a réuss à fédérer des millions de joueurs à travers le monde. Les ingrédients de cett réussite ? Un scénario toujours excellent un système de jeu toujours renouvelé e des musiques originales et uniques. Le trois premiers volets, sortis sur Nes entre 1987 et 1990, bien trop laids, selon les direc teurs marketing, n'ont pas été réédités. Mai les 4, 5 et 6, sortis sur Super Nintendo (le plus anciens lecteurs de Joypad s'en sou viennent), arrivent aujourd'hui dans un compilation pour PlayStation. Le 4 - c'es un de mes meilleurs souvenirs de 1992 - un scénario dramatique au possible qu rebondit tous les 1/4 d'heure et des musique qui, pour l'époque, n'avaient d'équivalen que sur les jeux CD-Rom, très rares. Le 5 jamais sorti en version américaine, reste l'un des plus mystérieux pour beaucoup de fans. Un scénario excellent mais des per sonnages peu attachants, c'est ce que l'o retiendra de l'histoire. Au niveau du sys tème de jeu, par contre, la possibilité d changer à chaque instant de métier, en ga dant les compétences acquises précé demment, donnait des heures de bidouillage intenses. Le 6, quant à lui, représentait tou ce que pouvait donner de mieux la Supe Nintendo, techniquement parlant. Musique avec chœurs, effets de brouillard, de dis torsions et autres déformations en temps réel s'ajoutaient à un scénario incroyable ment riche mettant en scène une quinzain de protagonistes tous attachants. Alors doit-on acheter cette compil ? Peut-être, s on a fait l'erreur de les vendre avec sa Supe Nintendo... mais sinon...



Les décors de FFVI prouvent la maîtrise technique de Squaresoft à la fin de la console Super Nintendo.





Le système de jobs dans FFV, repris par la suite dans FF Tactics, était certainement le plus intéressant de toute la saga.



EDITEUR
SQUARESOFT
DISPO. EUROPE
JAMAIS





Shadow Madness

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPÉCIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE







SHADOW MADNESS

Chez nos cousins du Nouveau Monde, les milliardaires de Squaresoft n'arrêtent pas de sortir leurs meilleurs titres (Xenogears, Parasite Eve), enchaînant ainsi succès foudroyant sur vente record. Nous aussi, nous risquons bientôt d'être submergé par une vague de RPG made in U.S.A. Avec Shadow Madness, Crave Entertainment (voir News Europe) sera le premier à se jeter à l'eau. Vous voici donc projeté dans le monde d'Arkose, une région paisible, jusqu'au jour où une effrayante ombre vint obscurcir les cieux, faisant perdre petit à petit la raison à chaque citoyen. Alors, tandis que l'épidémie s'étend insidieusement, vous l'aurez compris, une fois de plus, le sort du monde repose au creux de vos ch'tites mimines.





La beauté des décors s'avère assez inégale. Mais l'ensemble est plutôt correct.

Une partition classique

D'entrée, le joueur habitué aux aventures nippones risque de sursauter en découvrant la trogne des héros. Gloups ! Ah ça, c'est certain, question charisme, les designers ont fait très fort car à côté de Stinger, le pirate kitchos, et de Harv-5, un robot épouvantail que l'on croirait directement échappé du Magicien d'Oz, même Zébulon a carrément une bouille de poseur, c'est peu dire ! Toutefois, le reste de la réalisation graphique s'en tire bien mieux. A l'image de FFVII, Shadow Madness combine des décors en images de synthèse et des personnages en 3D. Ainsi, sans atteindre les standards de Square, les graphismes sont de qualité et les lieux traversés, sans être d'une finesse sidérante, ne manquent pas de charme. Malheureusement, les angles de vue, généralement trop éloignés de l'action, se révèlent rarement bien choisis. Pourtant, même si les premiers pas dans l'aventure sont assez laborieux et le rythme de la narration assez lent, il faut admettre que le scénario plutôt bien construit et l'ambiance sonore prenante constituent une bonne surprise. Dans le fond, Shadow Madness n'est donc pas foncièrement mauvais, mais son classicisme et ses défauts devraient rebuter les amateurs du genre.

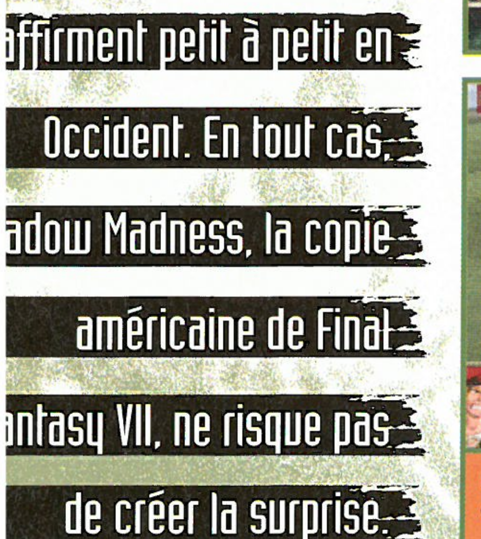




Stinger ...likes cats.

Le style manga n'apparait que très rarement. Ici, on parlera plus de clin d'œil.

ncore confidentiels il y a uelques années, les RPG affirment petit à petit en Occident. En tout cas, adow Madness, la copie américaine de Final antasy VII, ne risque pas de créer la surprise.





Lors des combats, différents modes d'attaques seront disponibles. Rien que du classique cependant.

EDITEUR
CRAVE ENTERTAINMENT
DISPO. EUROPE
OCTOBRE 99



Toutes les sor

Qu'elle est la tendance au pays du Soleil Levant ? Peu de sorties véritablement événementielles. Il faudra attendre les titres majeurs de Capcom pour être surpris cet été. Dès septembre, nous ferons le point sur les nombreuses sorties de juillet-août. Alors, si vous êtes un inconditionnel de l'import, ne manquez pas notre numéro 89.



Densha De Go 2









Densha De Go 2 est une curiosité. Simulateur de train devant l'éternel, le jeu qui peut paraître stupide est en fait très intéressant voire quasi-hypnotisant. Vu qu'un train quitte rarement ses rails, le joueur va focaliser son attention sur les limitations de vitesse, sur les horaires à respecter et sur le fait qu'une fois arrivé en gare, le train devra s'arrêter au mètre près. Chaque mètre dépassé vaudra une pénalité, ainsi que le démarrage brusque ou le freinage d'urgence. Bref, tout ce qui déplaira aux usagers. Ultra-zen et demandant beaucoup de concentration, voilà un jeu très relaxant, qui en plus ne fera pas la grève, lui. Pour les amateurs de bizarreries et eux seuls.



5/10
EDITEUR : TAITO
SORTIE EUROPEENNE : PAS DE QUOI FOUETTER UN DENSHA
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE



Elemental Gimmick Gear

Dans un monde futuriste, un jeune garçon est découvert endormi à bord d'un robot étrange. Trois ans plus tard, celui-ci se réveille et part à l'assaut d'une étrange structure qui diffuse ses fumées toxiques sur la Terre. Avec EGG, il vaudra mieux être tolérant car, techniquement, on repassera. Petit action-RPG sympathique et sans prétention, EGG est en fait l'antithèse parfaite de Blue Stinger. Entièrement en 2D dessinée à la manière de Saga Frontier 2, le jeu ne propose des passages en 3D qu'à l'occasion de combats contre des boss. Classique mais efficace, le jeu fait cependant très Saturn, techniquement.



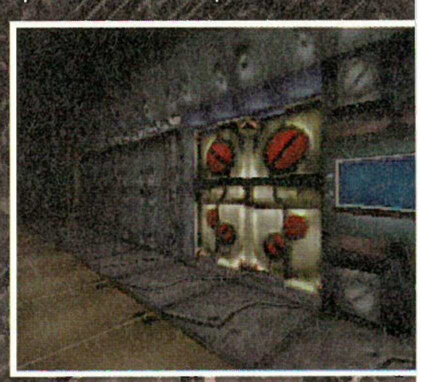


5/10
EDITEUR : HUDSON
SORTIE EUROPEENNE : EGG SUR LE PLAT
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE



Jail Breaker

La vie en prison, c'est pas compliqué. On se retrouve dans des couloirs mal modélisés, avec des textures horribles et des tas de codétenus qui, en fait, se ressemblent tous. On en alpague un et, comme par hasard, il a une clé qui vous permet d'ouvrir la porte. Cool. Derrière cette porte, d'autres couloirs, à croire que la prison fait 10 kilomètres. Dans ces couloirs, des pièces avec des détenus. Là, c'est moins cool, ils n'ont pas de clefs. Les blaireaux. Heureusement, y a une barre de fer qui traîne. Quel heureux hasard, elle est juste au diamètre de la plaque au sol qui mettra à jour un passage souterrain. Je crois que, dans ce jeu d'aventure tout en jap', mon destin est de sortir de cette prison étrange. Ils sont cons ces détenus, s'ils ont la clé, pourquoi ne sortent-ils pas ?





2/10
EDITEUR : NEC INTERCHANNEL
SORTIE EUROPEENNE : JAIL CAFARD
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE



Fatal Fury Real Bout 1St Contact

Enfin, un vrai jeu de baston profitant de la technologie couleur de la portable de S.N.K. ! Et pas n'importe lequel, puisque ce titre est l'adaptation en version SD du dernier volet de Fatal Fury Real Bout. Rien que ça ! Soit un total de 11 combattants (les frères



s japonaises et US



Bogart, Mai, Krauser, Billy, Kim...) dont 2 inédits (Rick et Xiang Fei). Reprenant l'interface du jeu original, vous bénéficiez d'une barre de furie qui, une fois remplie, vous permet d'effectuer des super attaques. Force est de constater que la maniabilité demeure excellente, avec une large tolérance pour les manipulations, et que le soft propose de vrais combats stratégiques intéressants, malgré l'aspect rabougri des personnages. Par contre, le problème (il y en a toujours un !) du titre réside dans sa facilité extrême et son intérêt limité. En effet, on en fait trop rapidement le tour. Du coup, FFRB ne satisfera que les inconditionnels de la série qui y verront une pièce de collection de la saga !





Metal Slug 1St Mission

La Neo Geo Pocket Color semble, techniquement, bien plus puissante que la Game Boy Color ! Metal Slug nous le démontre d'ailleurs avec brio. Sprites conséquents en taille et en nombre, graphismes divins au regard de l'envergure du bagage technologique de la portable... une supériorité indéniable ! Mais nous ne sommes pas là pour faire le procès de la GBC. En ce qui concerne ce somptueux jeu de tirs/plates-formes, il offre une variété de niveaux et de situations digne des softs 16 bits. En effet, que vous soyez sur terre, à pied, en tank ou en avion, le rythme du jeu dépote un maximum ! Ça blaste dans tous les sens et les ralentissements s'avèrent très succincts. Autrement, le principe reste fidèle au soft original d'arcade : vous devez recueillir les prisonniers de guerre et détruire le reste du monde. C'est particulièrement beau et efficace ! Avec 16 missions endiablées, Metal Slug justifie largement à lui seul l'achat d'une NGPC ! Vous êtes désormais rencardé !







Kita He White Illumination

Allier à la fois la drague et le tourisme, dans un jeu d'aventure statique, il fallait oser ! C'est pourtant ce qu'est parvenu à faire Hudson, en proposant Kita He. Vous êtes un jeune lycéen de Tokyo qui déprime et qui décide d'aller passer ses vacances à Sapporo, capitale Nord du Japon. Chaque rencontre, chaque prise de contact avec une fille sera prétexte à vous emmener dans des endroits touristiques avec, à chaque fois, une petite phrase du style « Il suffit de prendre tel bus. » ou encore « Les horaires d'ouverture sont... ». Une question se pose alors au joueur : ces filles m'aiment-elles vraiment ou sont-elles dépêchées par le syndicat d'initiatives et n'en ont qu'après mon pouvoir d'achat ?











Macross Ai Oboeteimasuka

Un an et quelques semaines après la sortie Saturn de ce shoot'em up classique, Emotion pète les plombs et le présente sur PlayStation. Au programme, des cinématiques fantastiquement belles et un jeu assez lourd. En gros, sur ce soft qui reprend la première partie du cultissime DA qu'est Robotech, il suffit de locker les ennemis qui apparaissent et de relâcher le bouton pour voir de grandes lignes blanches traverser l'écran puis les adversaires disparaître dans l'explosion. Pas très passionnant, le tout est en plus incessamment interrompu par des coupes scénaristiques.



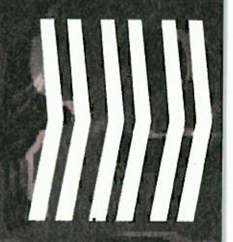






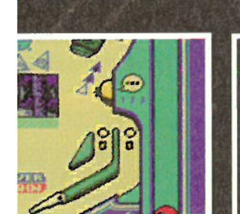









Toutes les sorties japonaises et US








Pokemon Pinball

Encore du Pokemon, ce qui, après tout, n'est pas pour nous déplaire (enfin, pas à moi, en tout cas). Un excellent flipper, voilà ce qui manquait à la Game Boy. Dans celui-ci, vous avez accès à deux tables différentes plus une dizaine de niveaux bonus. Le but du jeu, plus que de faire des méga-scores, est de capturer des Pokemon en les frappant avec la balle. Mais il aura fallu, au préalable, les faire sortir et, pour cela, avoir tapé les bumpers dans un certain ordre. Comme Nintendo nous y avait habitués, il y aura donc une foule de secrets à découvrir dans ce jeu qui pèche juste un peu avec sa balle tout de même molle. Un bon titre, quand même.

Greg



7/10

EDITEUR : NINTENDO
SORTIE EUROPEENNE : PIKA-FLIPPE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

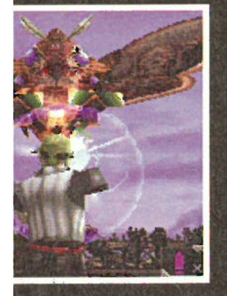


Gungage

Comme son nom l'indique, au moins en partie, Gungage est un jeu de tirs. Mais attention, un jeu de tirs à la troisième personne. Vous voyez votre personnage se déplacer sur l'écran et un viseur, plus loin, lui sert à mirer et à abattre ses ennemis. Correctement réalisé, Gungage vous invite à affronter des hordes de monstres tendance insectoïde, tous plus violents les uns que les autres. Il faut alors apprendre à vous déplacer vite – ça n'est pas toujours évident, vu les commandes - et à bien viser, pour avoir une chance de vous en sortir. Tout serait bel et bon, si le jeu ne se révélait pas lassant à la longue. Et puis, il faut bien dire que, question motivation, ce n'est pas vraiment ça. Un titre à réserver aux fous furieux du genre qui prennent leur pied, paddle en main (une figure originale), en tirant sur tout ce qui bouge.

Chris









4/10

EDITEUR : KCET
SORTIE EUROPEENNE : PAS PREVUE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



Beat Mania Gottamix



Dans cet add-on pour Beat Mania (qui d'ailleurs ne fonctionnera que si vous possédez le jeu original), on retrouve quelques chansons fort sympathiques qu'il faudra, comme à l'accoutumée, « mixer », en appuyant en rythme sur les touches de la manette ou du pad spécial en forme de platine de DJ. Que dire de ce titre, si ce n'est que les musiques ne sont pas très entraînantes et décalées ? Pour l'occasion, Konami s'est payé la participation de guest-stars, Togashi Akio et Kubo Kōji, les Bouvard et Leeb japonais. Ces derniers font leurs imbécillités sur fond de musique techno. Curieux. Rigolo mais très limité. Les fans de Beat Mania apprécieront cependant et monteront la note à 07.

Greg

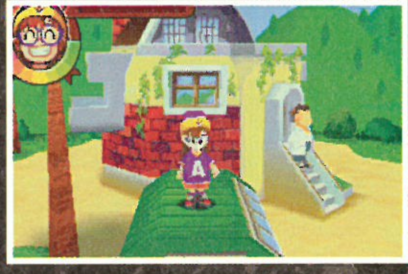


3/10

EDITEUR : KONAMI
SORTIE EUROPEENNE : BEAT X
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



Dr Slump



Dr Slump, manga, puis dessin animé culte qui a connu une cure de jeunesse, l'an dernier, à la télévision japonaise, est adapté en jeu vidéo pour la première fois sur PlayStation. S'adressant particulièrement aux enfants japonais, le jeu est une suite de mini-scénarios ultra-dirigistes, prétextes à des scènes de destruction. Le titre aurait pu être rigolo, s'il laissait le joueur libre de ses mouvements, de tout péter dans la ville. Mais, au lieu de cela, l'action est interrompue, toutes les deux minutes, par un ordre idiot : « fais-ci, va là ». Dommage...

Greg



4/10

EDITEUR : BANDAI
SORTIE EUROPEENNE : JAMAIS AVEC DE LA CHANCE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

Toutes les sorties du mois passées au crible



Une avalanche de titres ce mois-ci, c'est à se demander si les éditeurs n'ont pas voulu sortir leurs jeux avant la fin du monde ! Il y en a à peu près pour tous les goûts. Syphon Filter et surtout Silent Hill devraient logiquement provoquer des débats houleux dans les foyers pseudo-puritains. Tant mieux ! V-Rally 2 et Bugs Bunny font oublier le triste épisode Asterix, les nécrophiles vidéoludiques vont pouvoir se taper un trip revival avec une compil' de (très) vieux titres Capcom, les mioches, avant de se transformer en psychopathes dégénérés, prendront le soin de s'arracher les cheveux en jouant à Croc 2, Lucas Arts, en pleine campagne de promo, nous livre un Star Wars Racer opportuniste à souhait et Sony tire son épingle du jeu avec un Mario-like plutôt réjouissant.



V-Rally Championship Edition 2

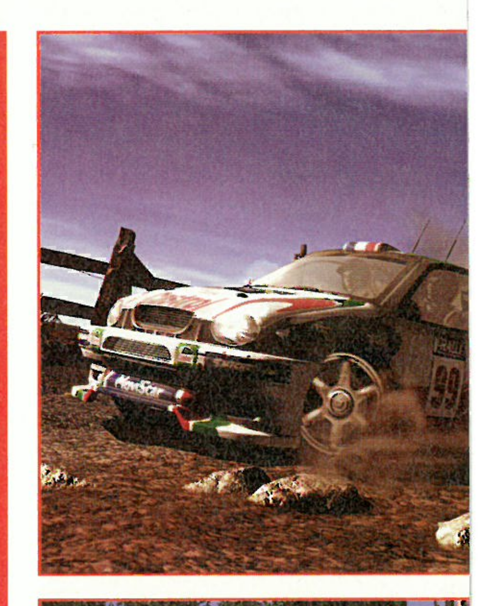
EDITEUR............ INFOGRAMES GENRE......... SIMULATION DE RALLYE

Deux ans très exactement après la naissance de V-Rally, Eden Studio réitère son exploit, en nous livrant une suite tout simplement magistrale. Assurément l'une des dernières grandes simulations automobiles de la PlayStation.

PLAYSTATION

Pour Eden Studio, V-Rally 2 prend des allures de revanche. Une revanche sur ces foutus impératifs commerciaux qui, il y a de cela maintenant deux ans, avaient obligé toute l'équipe à précipiter le développement de V-Rally et, par conséquent, à faire certains sacrifices (l'éditeur de circuits, une jouabilité perfectible). Si le premier opus a suscité, malgré son succès colossal (3 millions d'exemplaires vendus à travers le monde), une petite polémique, cette deuxième édition en revanche devrait mettre tout le monde d'accord. Et dire qu'on pensait avoir tout vu de la conduite virtuelle avec Gran Turismo et Colin McRae Rally ! Non seulement V-Rally 2 corrige tous les défauts de la première mouture mais en plus il détrône (de peu) le titre de Codemasters et se paye le luxe de coiffer au poteau Sega Rally 2 (DC) en termes de plaisir pur et d'intérêt. La première claque est bien entendu visuelle. Foi de joueur, on a rarement vu sur PlayStation des décors proposant une telle richesse esthétique. Le moteur graphique tue juste la gueule. Modélisation des paysages sur trois plans, environnement mapping sur la carrosserie des véhicules, modélisation des pilotes et des copilotes, public qui détale au passage des voitures... Tout ici contribue à rendre l'environnement réaliste et vivant. On se situe un cran au-dessus de Colin McRae Rally, bien que l'aspect métallisé des voitures soit moins bien rendu. Autre changement majeur : le pilotage. La conduite est effectivement moins élitiste mais conserve une certaine technicité. Impossible de trajecter comme un sagouin ! Pour simplifier, disons que les développeurs ont trouvé un compromis arcade/simu. idéal, une sorte de mix survitaminé qui emprunte à la fois à Colin McRae Rally pour le réalisme et au premier Sega Rally pour les dérapages. Survitaminé parce que la vitesse proprement hallucinante combinée aux réactions réalistes des suspensions, aux vrombissements du moteur et aux reliefs des tracés procure des sensations vraiment trippantes. Montées d'adrénaline garanties. Concernant les options de jeu, les développeurs ont vraiment pensé à tout : contre la montre, mode arcade, championnat en solo ou contre trois adversaires gérés par le CPU (I.A. excellente), éditeur de circuits. Il y a largement de quoi s'éclater pendant un bon petit bout de temps et contenter tous les publics ! Mention spéciale au mode quatre joueurs en écran splitté qui, contre toute attente, tient vraiment toutes ses promesses (cf encart). Sinon, en cherchant bien, on trouve matière à pinailler. L'écran de sélection des véhicules est d'une lenteur exaspérante par exemple, le pad analogique est mal exploité, les déformations auraient également gagné à être plus franches, les projections de boue sont moins spectaculaires que dans Colin McRae Rally et, pour finir, le mode « école de rallye » est purement et simplement passé à la trappe. Du côté d'Infogrames, on nous assure que ces défauts seront corrigés dans la version commercialisée. Hum, hum, les promesses de politiciens, vous savez ce qu'on en pense... Cependant, ces quelques imperfections n'empêchent en rien V-Rally 2 d'être un grand moment de jeu vidéo. On imagine en tout cas très bien ce que pourra donner une version Dreamcast !

PlayStation

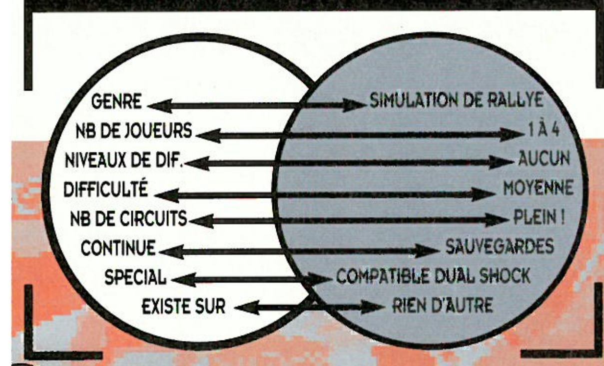




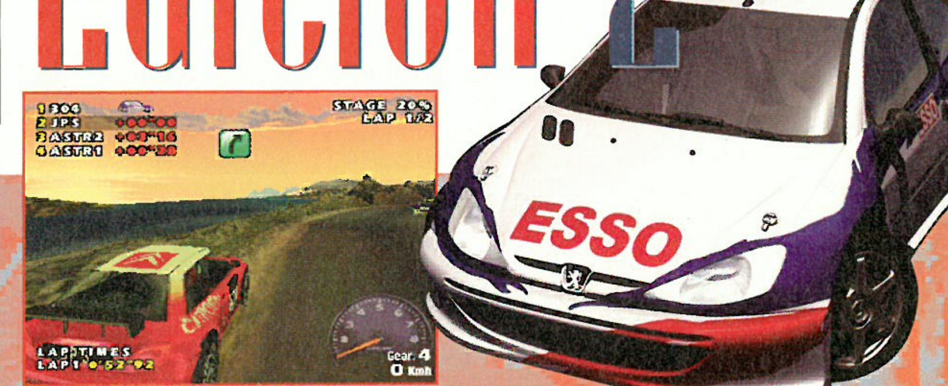
Les deformations sont moins franches que dans Colin McRae Rally.

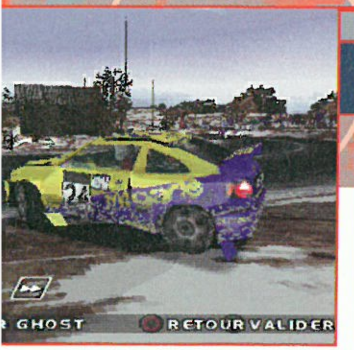
V-Rally Championship Edition 2

fiche technique



GENRE	SIMULATION DE RALLYE
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	MOYENNE
NB DE CIRCUITS	PLEIN !
CONTINUE	SAUVEGARDES
SPECIAL	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE





Des projections de boue et de neige guère convaincantes.



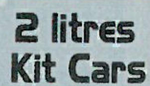
Les vouatures

V-Rally 2 vous donne accès à un choix pléthorique de véhicules. On dénombre en tout 17 voitures officielles issues du championnat du monde des rallyes. Ces dernières se répartissent en trois classes : les World Rally Cars, les 2 litres Kit Cars et les 1,6 litre Kit Cars. Les WRC sont, bien sûr, les voitures les plus puissantes du championnat. Elles disposent toutes de 4 roues motrices et d'un moteur 2 litres de 300 chevaux. Les Kit Cars, quant à elles, sont des voitures de série customisées pour la compétition. On trouve, dans cette catégorie, 3 types de motorisation : les 2 litres, les 1,6 litre et les 1,3 litre. Ces dernières sont moins puissantes et plus légères que les WRC. Enfin, cerise sur le gâteau, il existe également une dizaine de voitures cachées, notamment la fameuse Stratos et la R5 Turbo. Le pied !



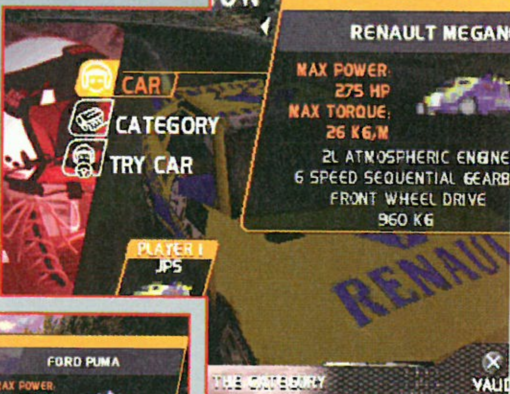
Les concurrents savent parfois être collants !





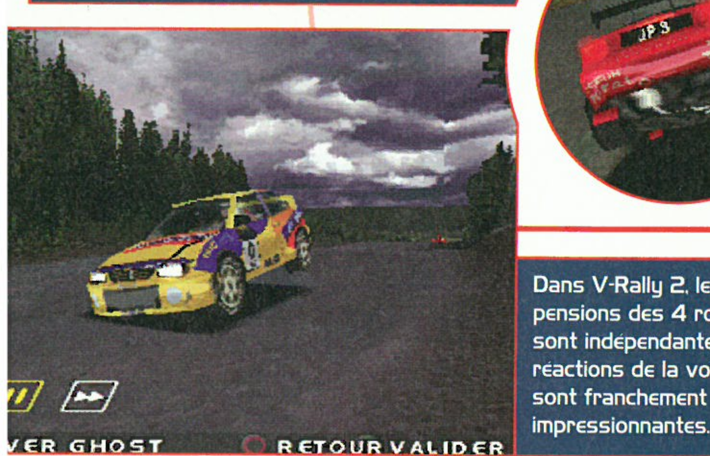
WRC

Mitsubishi Lancer
Toyota Corolla
Subaru Impreza
Ford Focus
Seat Cordoba
Skoda Octavia
Peugeot 206



2 litres Kit Cars

Peugeot 306
Citroën Xsara
Seat Ibiza
Renault Megane
Opel Astra



Dans V-Rally 2, les suspensions des 4 roues sont indépendantes. Les réactions de la voiture sont franchement impressionnantes.



1,6 litre Kit Cars

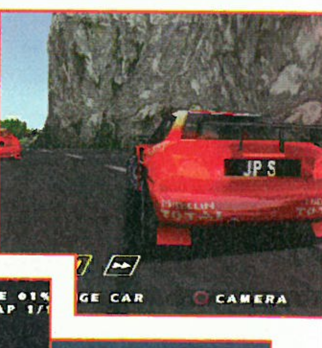
Ford Puma
Citroën Saxo
Peugeot 106
Nissan Micra

Le parc d'assistance



Là encore, à l'instar de Colin McRae Rally, vous aurez la possibilité, entre chaque spéciale, d'effectuer des réparations (cette option n'est disponible qu'en mode championnat). La durée de ces réparations dépend de l'importance des dommages subis et vous ne disposez bien sûr que de 30 malheureuses petites minutes. Le règlement, c'est le règlement ! En clair, cela signifie que, si votre bolide est trop endommagé, vous serez obligé de privilégier certaines pièces. Comme les pièces défectueuses ont une influence (vraiment flagrante) sur le comportement de la voiture, nous vous recommandons de réparer en priorité la direction, les freins et le moteur.







Une vue capot impressionnante. Il manque quand même une vue cockpit à la Colin McRae Rally.

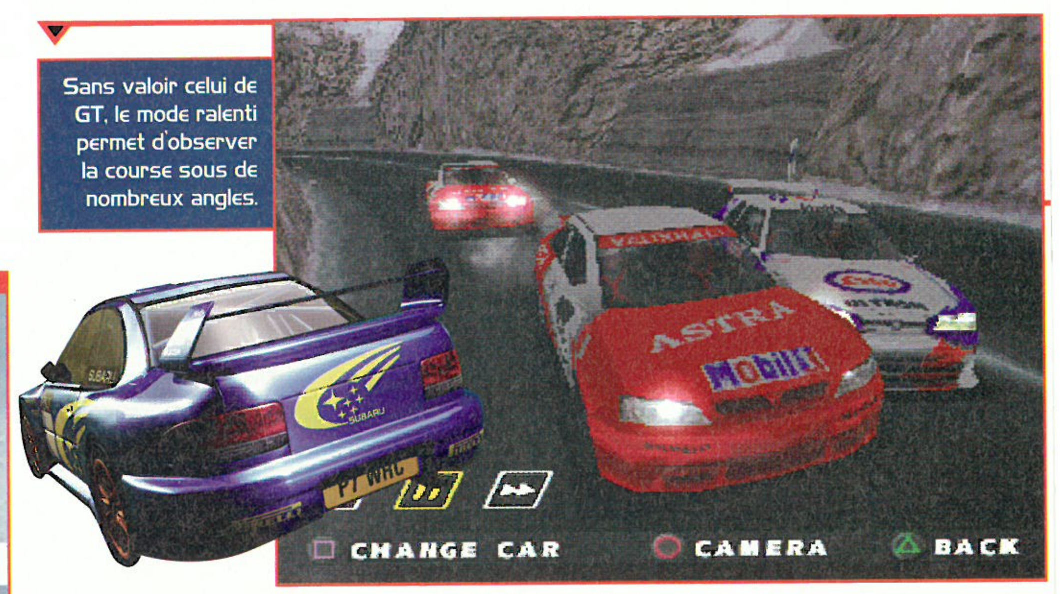


Le coin du mécano

Le système de réglage de V-Rally 2 est directement calqué sur celui de Colin McRae Rally. Là encore, il y a de quoi satisfaire les joueurs les plus exigeants. Vous pourrez choisir parmi 17 (!) sets de pneus Pirelli et Michelin, modifier la répartition et la puissance du freinage, régler la hauteur de la garde au sol, modifier l'étalonnage de la boîte de vitesse, opter pour une boîte manuelle ou automatique, pour une voiture sous-vireuse ou sur-vireuse et, bien sûr, tuner la sensibilité de la direction. Les petits schémas qui accompagnent ces réglages sont dans l'ensemble assez clairs. Bref, tout a été prévu pour que vous fassiez péter les chronos ! Un conseil, jetez un coup d'œil aux réglages par défaut, ils sont parfois viciés notamment au niveau du choix des pneus !







Sans valoir celui de GT, le mode ralenti permet d'observer la course sous de nombreux angles.

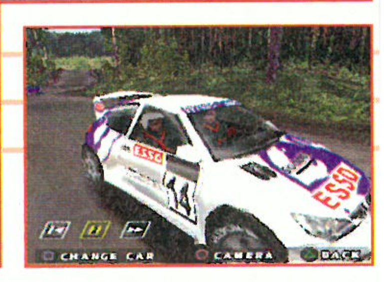


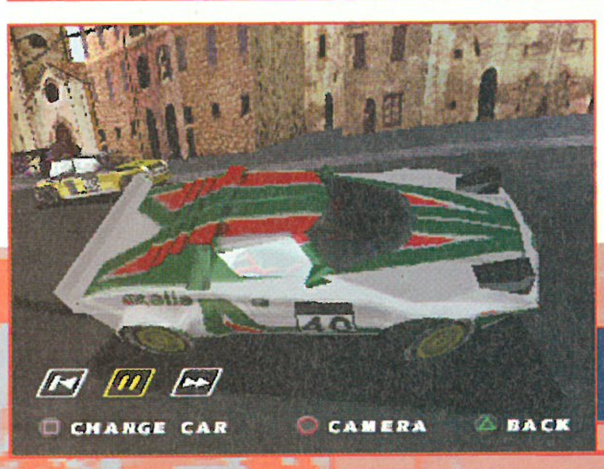
Un plus incontestable, par rapport à Colin McRae Rally : la présence de concurrents.





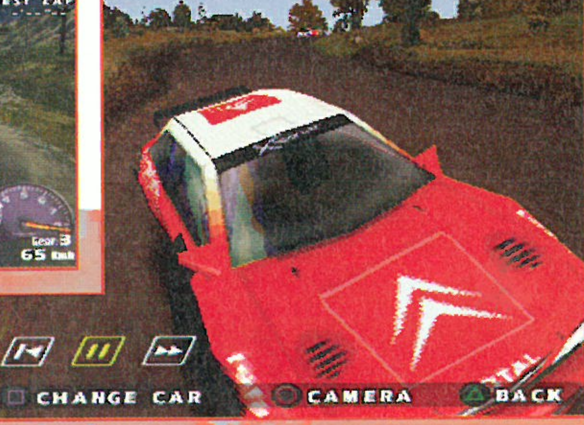
Les courses de nuit sont sujettes à de légers ralentissements.







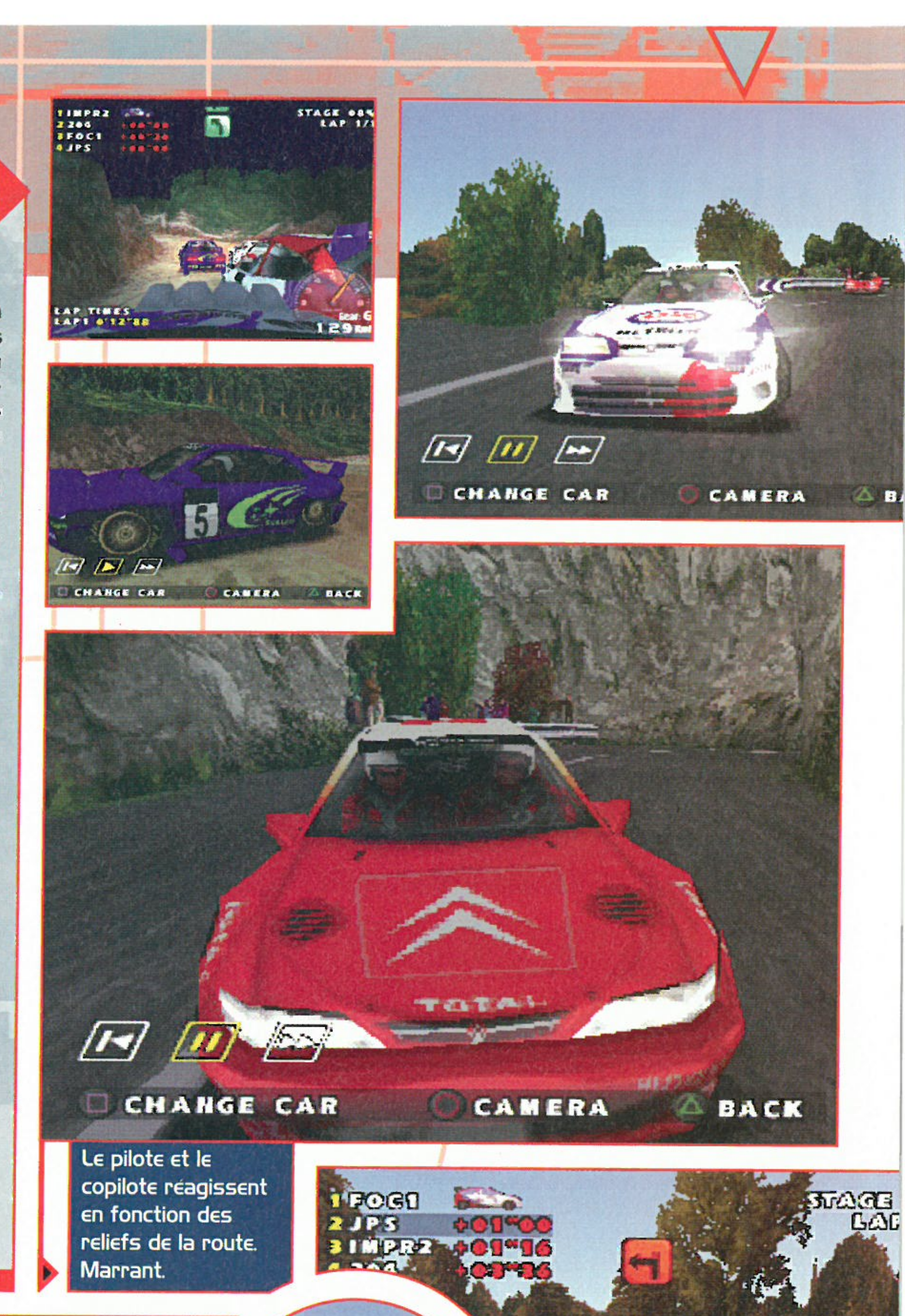
La Stratos et sa traction arrière toujours aussi difficiles à maîtriser !



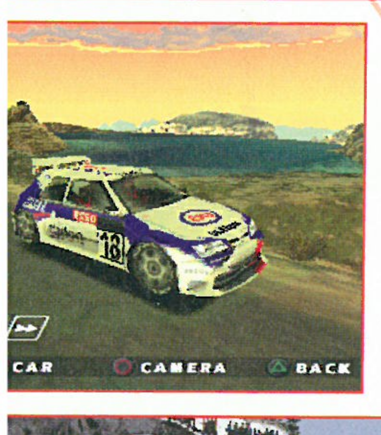
The complete !



Dans V-Rally 2, on dénombre 4 grands axes de jeu : le mode contre la montre, le mode championnat, le mode trophée et le mode arcade. Le mode trophée se divise en 3 groupes de circuits, le trophée européen (8 spéciales), mondial (12 spéciales) et expert (12 spéciales). Vous serez confronté à 3 autres adversaires sur des spéciales bouclées et linéaires. Ce mode ne prend pas en compte les dégâts, vous pouvez donc, sans trop de risque, jouer du pare-chocs. Les concurrents gérés par le CPU se comportent plutôt bien et n'hésiteront pas à vous fermer le passage. En mode championnat, comme dans Colin McRae Rally, vous devrez, en solitaire, affronter les temps de référence de 7 autres adversaires sur 3 sessions composées chacune de 8 à 12 rallyes comprenant 2 à 3 spéciales non bouclées. Si vous choisissez de jouer avec des potes, les courses se feront en alternance. À l'inverse des autres modes, les dégâts sont pris en compte et les carrosseries se déforment en temps réel. Vous devrez par conséquent effectuer des réparations entre chaque étape, pour rétablir les performances de votre bolide. Excellent, surtout à partir de la deuxième session où les temps de référence deviennent vraiment chauds ! Le contre la montre, lui, reste classique ; vous pourrez néanmoins échanger entre copains les ghost de vos meilleurs temps. Cool. Enfin, en mode arcade, vous devrez passer des check point et réaliser un temps prédéterminé pour accéder à la spéciale suivante. Complet, on vous dit !



Le pilote et le copilote réagissent en fonction des reliefs de la route. Marrant.





Huit mètres supplementaires sur les bas-cotes pour de longs derapages.

Un pilotage intuitif, peut-être moins technique que celui de Colin McRae, mais plus fun.





Les paysages corses sont particulièrement réussis.

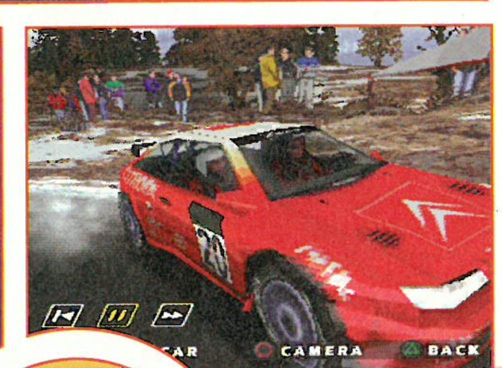


La R5 fait partie des dix voitures à débloquer. Du challenge en perspective.



Des effets de pluie toujours aussi dynamiques.





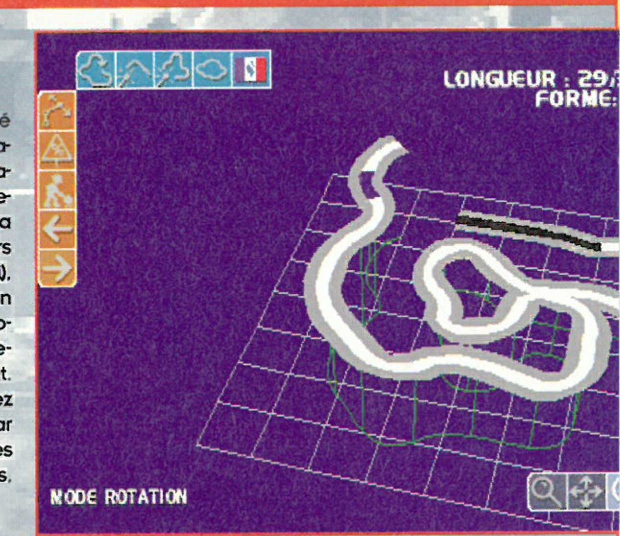




L'option kitu !

Simple d'accès, complet, l'éditeur de circuits est vraiment inattaquable. La réalisation du tracé peut se faire de deux façons : soit vous le « dessinez » au moyen de la croix de direction en plaçant, tout seul comme un grand, les élévations et les bosses, soit vous lancez le générateur aléatoire de circuits. La fréquence des bosses, des virages, les descentes et les montées est entièrement paramétrable d'un simple clic. Tranquille la vie ! Vous pourrez bien évidement choisir plusieurs types de décors (12 zones géographiques au total), décider d'opter pour un tracé en boucle ou en linéaire et de paramétrer les conditions météorologiques. Des fonctions automatiques vous aideront également à boucler les tracés proprement. Evidemment, toutes les spéciales que vous aurez créées pourront être sauvegardées (50 circuits par Memory Card), échangées, remodifiées et intégrées au mode time trial mais pas aux championnats, comme il était prévu à la base.

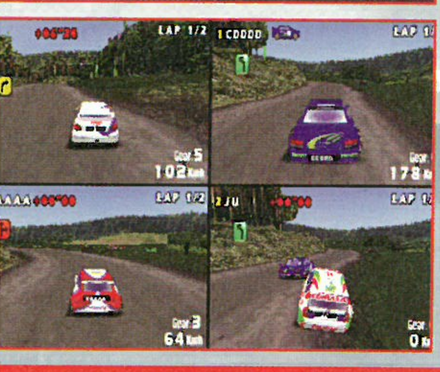




A 2 ou à 4 ?

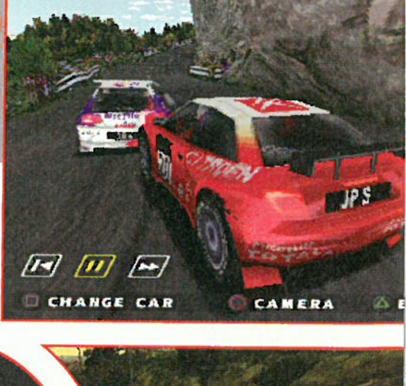
V-Rally 2 est l'un des rares jeux Play à proposer un mode 4 joueurs en écran splitté. Si les premières versions test (on en a reçues au moins 4 !) souffraient d'un frame rate gastéropodique inexplicable, la «master», envoyée par Infogrames à la dernière minute, tourne miraculeusement en 25 images par seconde ! Alléluia ! Dernière précision : il est possible de jouer à 2 comme à 4, dans tous les modes de jeu. Fun, convivial et parfaitement jouable sur des petits écrans.

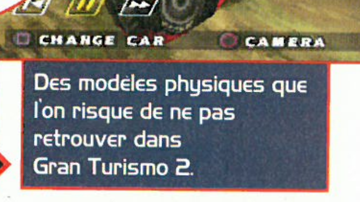




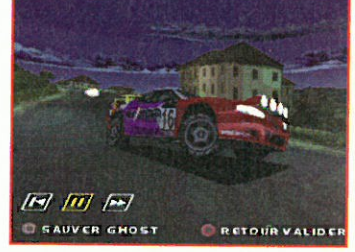


Des sensations de vitesse vraiment grisantes



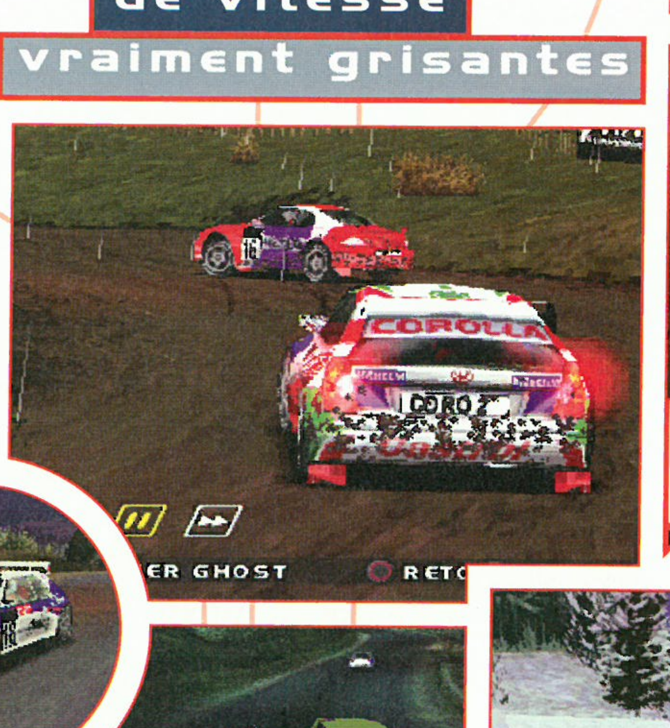


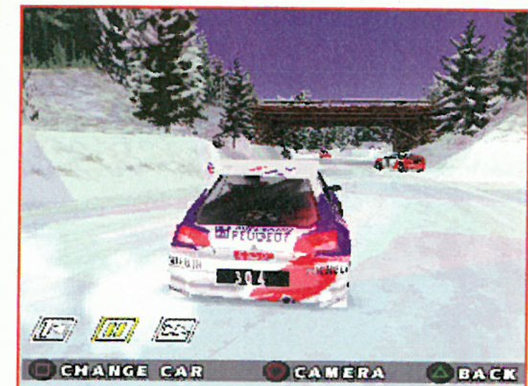
Des modèles physiques que l'on risque de ne pas retrouver dans Gran Turismo 2.





Allez, une bonne petite bouffée de dioxyde de carbone (CO_2), histoire de se requinquer, y'a qu'ça de vrai !



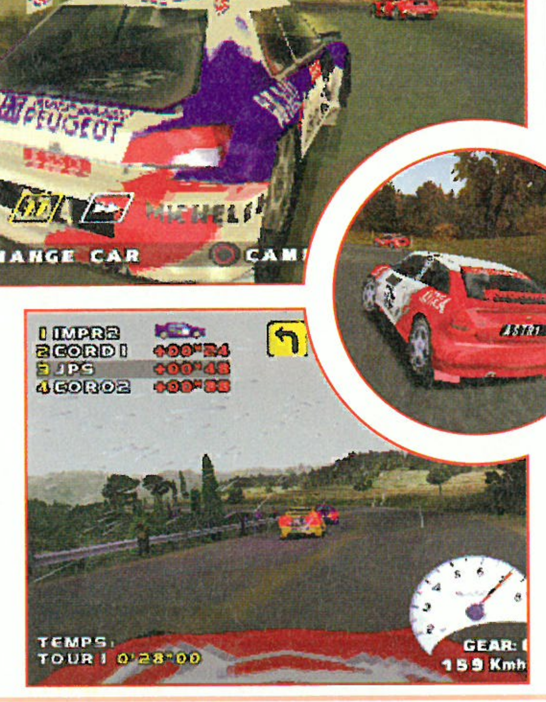




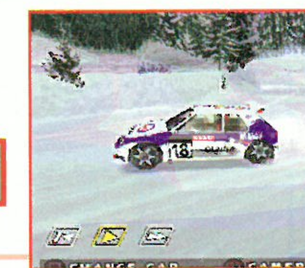
















Voitures cachées

Soyons simples, voici la liste des voitures bonus :

- Peugeot 205 Turbo 16
- Fiat Abarth 131
- Toyota Celica
- Lancia Stratos
- Peugeot 405 Pike's Peak
- Alpine A110
- Renault 5 Turbo 2
- Renault 8 Gordini
- Audi Quattro
- Ford escort V-Rally



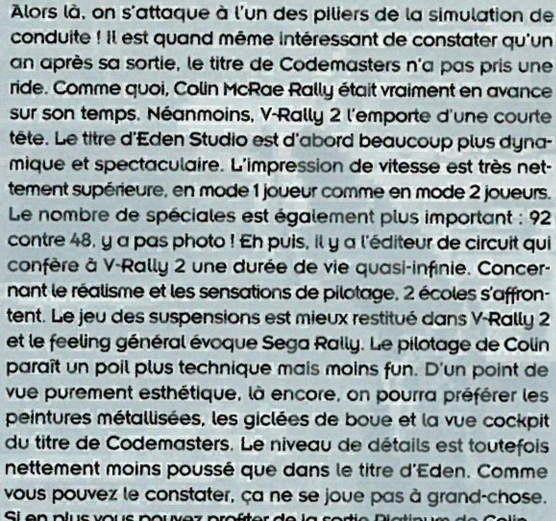


V-Rally 2 vs Colin McRae Rally





Alors là, on s'attaque à l'un des piliers de la simulation de conduite ! Il est quand même intéressant de constater qu'un an après sa sortie, le titre de Codemasters n'a pas pris une ride. Comme quoi, Colin McRae Rally était vraiment en avance sur son temps. Néanmoins, V-Rally 2 l'emporte d'une courte tête. Le titre d'Eden Studio est d'abord beaucoup plus dynamique et spectaculaire. L'impression de vitesse est très nettement supérieure, en mode 1 joueur comme en mode 2 joueurs. Le nombre de spéciales est également plus important : 92 contre 48, y a pas photo ! Eh puis, il y a l'éditeur de circuit qui confère à V-Rally 2 une durée de vie quasi-infinie. Concernant le réalisme et les sensations de pilotage, 2 écoles s'affrontent. Le jeu des suspensions est mieux restitué dans V-Rally 2 et le feeling général évoque Sega Rally. Le pilotage de Colin paraît un poil plus technique mais moins fun. D'un point de vue purement esthétique, là encore, on pourra préférer les peintures métallisées, les giclées de boue et la vue cockpit du titre de Codemasters. Le niveau de détails est toutefois nettement moins poussé que dans le titre d'Eden. Comme vous pouvez le constater, ça ne se joue pas à grand-chose. Si en plus vous pouvez profiter de la sortie Platinum de Colin...









NOTES

17 — technique
Des modèles physiques réalistes et un moteur 3D performant. Bonne gestion du clipping.

17 — esthétique
Des thèmes graphiques d'un réalisme saisissant. Voitures plus détaillées mais moins jolies que dans Colin.

17 — animation
Speed et plutôt fluide en mode solo comme en mode quatre joueurs. Yeah ! Cool !

18 — maniabilité
Un pilotage très instinctif mais technique. Beaucoup plus abordable que Colin McRae Rally.

16 — sons
Les bruits du moteur et des chocs sont convaincants. Mieux vaut, en revanche, couper les musiques !

18 — durée de vie
92 spéciales, des modes de jeu à foison et un éditeur de circuits. Difficile de faire plus complet.

+ plus
Modèles de conduites, sensations. Circuits, éditeur et gameplay.

– moins
Projections de boue, déformations timides. Beuh...

Intérêt 9/10

AVIS

Willow

V-Rally 2 est une réussite ludique incontestable. Les sensations de conduite sont grisantes, les modes hyper complets et l'éditeur de circuit confère au titre une durée de vie monumentale. On regrettera les problèmes de frame rate en mode 4 joueurs. Infogrames peut dire un grand merci à Eden Studio qui, avec cette simulation hors norme, sauve la face de l'éditeur lyonnais pour cette année 99.

Trazom

Ça y est, il est enfin arrivé l'animal ! Et, le bestiau nous revient plus gonflé aux hormones que jamais. La technique a été revue à la hausse, les modes sont nombreux et intéressants et il propose enfin son éditeur de circuit ! En termes de sensations et de conduite, il fait partie des 3 meilleurs produits du genre sur PlayStation. Vous savez ce qu'il vous reste à faire !



Silent Hill

EDITEUR........... **KONAMI** **GENRE**........... **ACTION/AVENTURE 3D**

Silent Hill déboule en France plus tôt que prévu, accompagné de son terrifiant cortège de scènes gores à peine censurées. Un jeu flippant à vous donner des cheveux blancs… Remarquez, j'm'en fous, des cheveux, j'en ai presque plus !

PLAYSTATION

Dès l'intro en images de synthèse, l'ambiance de Silent Hill est plantée. Sur une musique bien mystique, genre Dead can Dance avec chœurs tripés et rythmes lancinants d'outre-tombe, on se prend dans la face une salve de flashs alambiqués, tour à tour morbides, obscurs et angoissants… Montée comme un clip, cette séquence d'anthologie a de quoi vous décrocher la mâchoire et vous foutre des frissons dans le dos ! Durant cette intro, vous découvrez Harry Mason, un bon père de famille parti en vacances avec sa fille Cheryl. Au volant de sa Jeep, il roule de nuit en pleine montagne. Soudain, au détour d'un virage, il découvre, dans le halo de ses phares, une femme immobile en plein milieu de la route. Telle le Tetsuo d'Akira, elle ne bouge pas, et le héros est obligé de faire une brusque embardée pour l'éviter… C'est le crash ! Plus rien… Harry se réveille quelques temps plus tard, pour découvrir que sa fille n'est plus dans la voiture. Terrifié, il court à sa recherche. Arrivant aux abords de Silent Hill, une petite bourgade tout ce qu'il y a de plus classique, il croit distinguer sa fille dans l'épaisse brume. Cheryl… C'est toi ? A cet instant, vous prenez les commandes et tentez de suivre la forme évanescente de l'enfant qui court. Vous ne comprenez rien à ce qui vous arrive ! Errant dans la ville déserte, vous découvrez rapidement les premières scènes d'horreur, qui vous plongent corps et âme dans les affres de l'étrange. Dans une ruelle, des mares de sang tapissent le sol, des bruits étranges résonnent dans vos tympans, des corps mutilés s'offrent à vous, dévoilant leurs tripes dans la plus totale indécence… Soudain, des créatures vous attaquent ! Vous ne pouvez pas lutter et sombrez dans le coma. Lorsque vous vous réveillez, le sentiment d'avoir vécu un simple cauchemar vous tenaille… Mais votre soulagement s'évanouit rapidement. Tout était bien réel et l'horreur ne fait que commencer ! Une seule idée vous habite : retrouver votre fille. Pour ce faire, vous partez explorer les rues désertes de la ville. Après quelques minutes de jeu, le sentiment d'horreur monte crescendo, la peur suinte par tous les pores de votre peau. Vous découvrez une école peuplée de zombis difformes. Les cadavres éventrés succèdent aux pires scènes de torture… Dans l'obscurité la plus totale, vous visitez des lieux hostiles où seule la mort semble avoir élu domicile. Eclairé par le simple faisceau d'une lampe torche, vous devez exterminer des hordes de créatures difformes, tout droit sorties du bestiaire du Malin, résoudre des énigmes bien tordues et surtout garder la tête froide ! Dans cet enfer que ne renierait pas Lovecraft, vous vivez une expérience éprouvante, la terreur s'immisçant dans votre chair, insidieuse et sourde. Jamais vous n'avez vécu un truc pareil dans un jeu vidéo ! Silent Hill est sans conteste le plus grand chef-d'œuvre de terreur virtuelle jamais développée. Et à ce titre, il est nécessaire de vous mettre en garde. Si vous ne vous sentez pas assez solide pour supporter une telle aventure, passez votre chemin ! Vous passerez à côté d'un grand moment, mais au moins vous garderez toute votre tête !



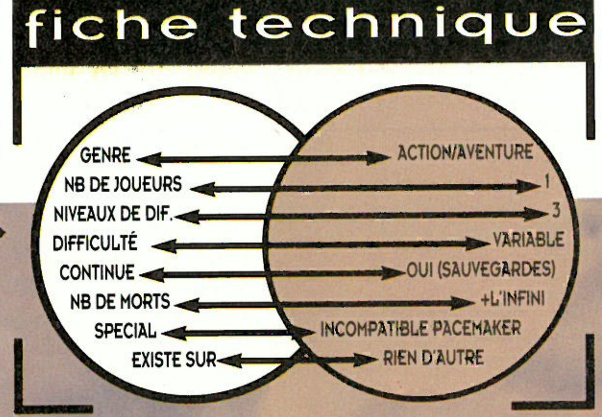


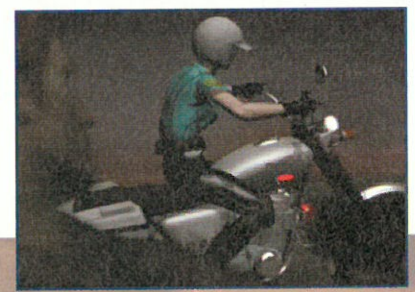
Petit clin d'œil à Resident Evil, ce bus scolaire contient un point de sauvegarde. Il se trouve juste à la sortie de l'école.

Silent Hill



fiche technique



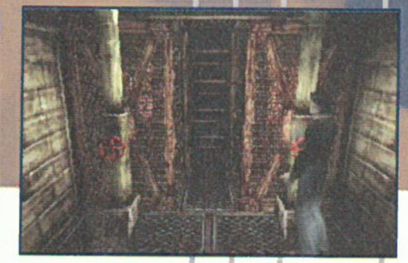


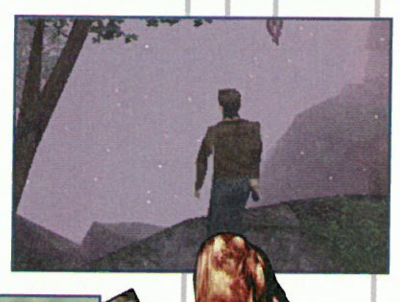


Ce charmant sourire masque une personnalité déjantée. Méfiez-vous, l'infirmière est complètement gelée du bulbe.



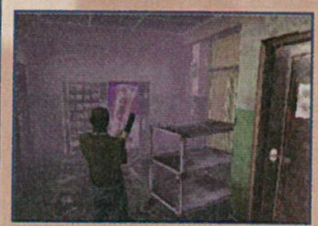
menu d'option, appuyez simultanément sur L1, R1, L2, R2, pour accéder à des options upplémentaires. Certaines sont bien pratiques, telle la visée automatique !



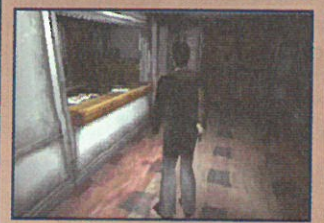


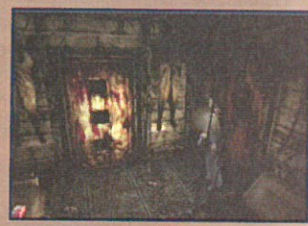
Univers altérés

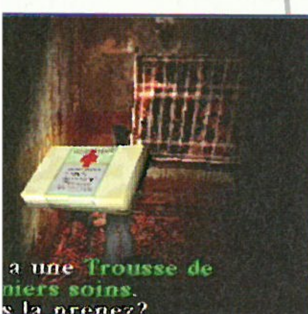
Le scénario alambiqué de Silent Hill vous fera sans cesse naviguer entre cauchemar et réalité. Un coup, la petite ville aura l'air « normale » (il neige tout de même en plein été et tous les habitants ont disparu !), un coup, vous plongerez dans des univers altérés où les murs sont recouverts de sang, où des dizaines de cadavres ornent les murs, où la configuration des lieux change sans cesse et où le sol est remplacé par des grillages métalliques ! Bref, la ville de Silent Hill semble osciller entre monde réel et dimension parallèle. Dans la peau de Harry, vous aurez l'impression d'être manipulé, tel un pantin impuissant. Votre sens de la logique et du rationnel est sans cesse contredit par des événements incohérents... Ambiance 4e dimension garantie !









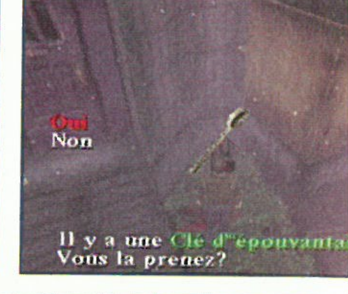




Certaines phases trainent trop en longueur, à l'image des scènes dans la ville où de ridicules ptérodactyles vous harcèlent.

Un jeu à déguster seul, par une nuit d'orage





L'inventaire

me dans tout jeu on/aventure digne de m, le héros peut transr avec lui des objets . Ces derniers se clasen cinq catégories : mes (pioche, hache, et, fusil à pompe, per-e, tronçonneuse), les ions, les objets-clés à r pour résoudre des nes, les clés et les potions régénératrices (boissons énergé-, kits de soin, ampoules vitaminées...). La gestion de tous ces s ne pose aucun problème car votre inventaire n'est pas limité certain nombre d'objets. Ramassez donc tout ce que vous trouà un moment ou à un autre, chacune de vos babioles sera ssaire pour avancer dans le jeu. Dernier petit détail, le menu aire vous informe également de votre état de santé au travers petit graphique, qui manque cruellement de clarté !





Censure quand tu nous tiens. Dans l'école, les enfants de la version jap' ont été transformés en espèce de créatures griffues, ressemblant à des nounours ou à des taupes... Quel dommage !



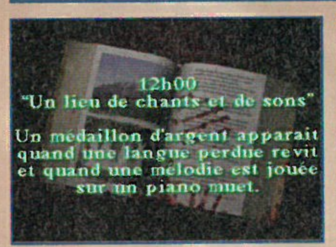
Votre première rencontre avec un monstre se déroule dans le café.



Enigmes tordues



Régulièrement, le jeu vous confronte à des énigmes en tout genre. Dans l'école, vous devrez, par exemple, résoudre le puzzle du piano : la lecture d'une sorte de poème doit vous dicter une séquence d'actions à effectuer sur les touches du clavier. Bon courage, car l'astuce est bien cachée ! Parallèlement à ces véritables puzzles, vous devrez également utiliser des clés à tire-larigot et mixer plusieurs objets pour ouvrir des passages (genre : essence + briquet, pour cramer des plantes folles qui bloquent une entrée). Dans l'ensemble, tous les passages où vous risquez potentiellement d'être coincé nécessitent simplement un peu de jugeote, d'imagination et de logique. Rien n'est insoluble, mais la clé de certaines énigmes est parfois super tordue !







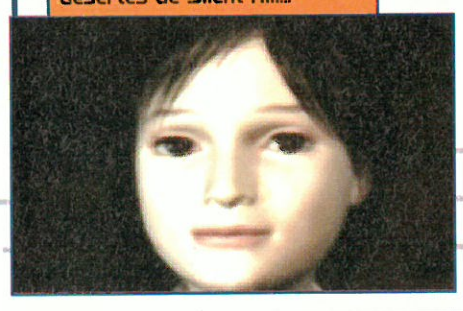




Un p'tit coup de Monsieur Propre, un zeste d'Antikal, et hop, les chiottes retrouvent leur blanc naturel...



Cheryl, la fille de Harry, erre quelque part dans les rues désertes de Silent Hill...



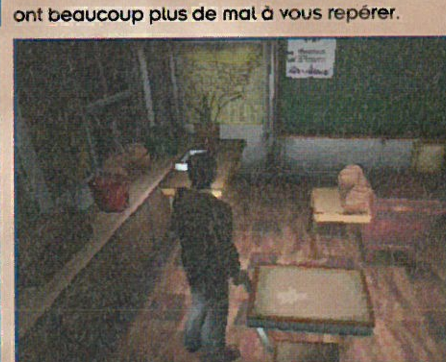
La survie vient de la lumière

95 % du jeu se déroule dans la plus totale obscu Pour vous repérer dans les décors, seul le faisc d'une lampe torche vous éclaire. Si vous l'étei (bouton O), les ténèbres vous recouvrent alors e rement. Dès lors, il devient très difficile de se dé cer, mais, en contrepartie, les créatures qui pullu ont beaucoup plus de mal à vous repérer.



Dans Resident Evil, tirer à bout portant au shotgun sur un zombi, ça fait marrer. Dans Silent Hill, ça dégoûte !





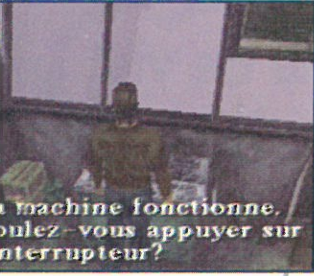
Oui
Non

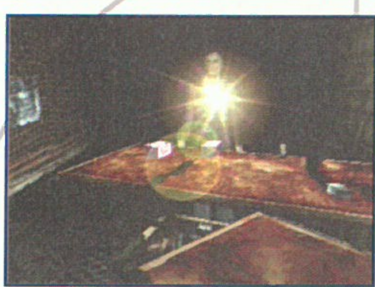
Il y a une Radio de poche.
Vous la prenez?

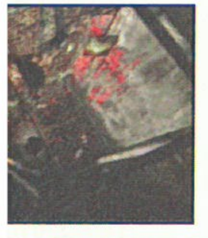
La radio est un objet très important. Lorsqu'elle grésille, c'est que l'endroit est infesté de créatures hostiles. Ambiance...

Resident Evil vs Silent Hill

Lorsque l'on a commencé à parler de Silent Hill, les parallèles avec Resident Evil allaient bon train. Tout le monde pensait que le titre de Konami serait une digne copie du hit de Capcom et qu'il proposerait le même genre d'ambiance. Eh bien maintenant que nous avons pu nous user les pouces des heures durant sur SH, force est de constater que les deux titres sont assez différents. Pas dans le fond, mais dans la forme. En fait, l'un comme l'autre jouent sur le même sentiment, à savoir la peur. Mais chacun la retranscrit de manière différente, en utilisant ses propres ficelles. Dans Resident, le joueur sursaute lorsqu'un zombi surgit soudainement devant lui ou lorsqu'un mort-vivant lui agrippe la jambe. Mais la peur n'est pas permanente et l'aventure alterne les phases « décontractées » aux véritables moments d'angoisse. La pression n'est donc pas constante et les sueurs froides sont d'autant plus intenses, qu'elles sont systématiquement précédées d'instants de calme. Dans Silent Hill, la méthode employée pour vous filer la trouille est beaucoup plus sournoise et malsaine. D'un bout à l'autre du jeu, vous naviguez en eau trouble. La pression ne redescend jamais d'un cran et le mystère qui entoure Silent Hill maintient en permanence le sentiment d'effroi. Que s'est-il passé dans cette ville ? D'où viennent les créatures qui vous agressent ? Qui a mutilé toutes ces personnes ? Où sont passés les habitants ? Qui tire les ficelles de cette atroce mascarade ? Qu'est devenue Cheryl ? Autant de questions dont les réponses ne sont pas données immédiatement. A l'inverse, dans Resident Evil, on connait pertinemment l'existence d'un virus qui a opéré une mutation sur les habitants de Ragoon City. Au moins, c'est clair, on sait à qui - ou plutôt à quoi - on a affaire ! Dans Silent Hill, les tenants et aboutissants de votre aventure semblent mystiques. Les références religieuses sont légion et la présence du Diable en personne donne à votre quête des relents beaucoup plus ténébreux. De plus, la présence d'enfants zombifiés, de créatures fantomatiques, de corps mutilés (on imagine qu'ils ont été les acteurs involontaires d'un sacrifice satanique), le tout associé à une ambiance sonore étouffante, participent à cette ambiance macabre, qui ne faiblit pas d'un bout à l'autre du jeu ! Pour conclure, il existe indéniablement entre Resident Evil et Silent Hill de nombreuses différences de style. Pour faire simple, le premier joue plus sur les ressorts du pur film d'horreur, et le second sur la psychose et la peur de l'inconnu. Silent Hill est beaucoup plus « efficace » dans sa manière de vous transmettre des émotions fortes.







s cinématiques brillent
r les expressions des
ges des personnages,
animés avec brio.



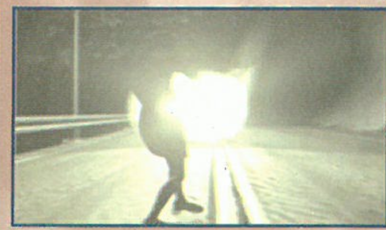
Chez l'antiquaire, un passage secret vous mène vers une mystérieuse salle où trône un autel de prière...



Le cauchemar commence...

















test

Les « cut-scenes »

A l'instar de Metal Gear, Silent Hill est blindé de cut-scenes utilisant le moteur 3D du jeu. Nombreuses et intéressantes, elles participent énormément à la sensation « d'y être ». Malheureusement, elles se révèlent souvent assez statiques et manquent cruellement de rythme. Heureusement, elles sont souvent gores !











Frousse absolue : dans le centre commercial, un mur de télés s'allume et diffuse des images brouillées de Cheryl !

Durée de vie

Un bon joueur mettra entre 7 et 10 heures pour venir à bout du jeu. Un joueur moyen, 10 à 12 heures. La durée de vie n'est donc pas énorme, mais vu la terreur qui règne d'un bout à l'autre de votre quête, une chose est sûre : vous allez vivre quelques longs moments bien intenses. Pour l'anecdote, sachez que les Japonais se sont amusés à finir Silent Hill le plus rapidement possible. Le magazine Famitsu relate leurs exploits : pour un joueur nippon 1h10'08" auront suffit à claquer le jeu, pour un autre, 1h40', mais sans utiliser la lampe (!!!) et pour le dernier 1h15' uniquement avec le gun de base. Ça calme...



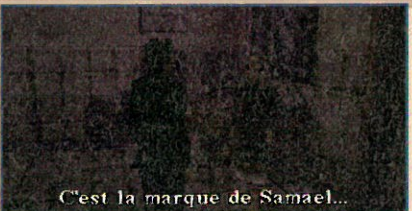
Les passagers de cette voiture de flics ne seront pas allés bien loin. La ville est cernée par des abîmes sans fin !





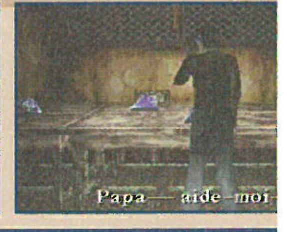










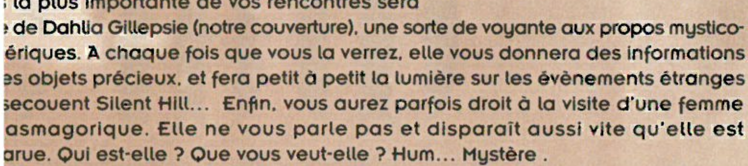


Personnages secondaires






t au long de votre aventure, vous rencontre-
plusieurs personnages secondaires. Certains
seront furtivement votre destin, d'autres feront
petit bout de chemin avec vous. La première
vivante que vous rencontrerez est une femme
Cybil Benett, que vous retrouverez par la
e à intervalles réguliers. Arrivé à l'hôpital de
nt Hill, vous ferez la connaissance de Michael
fmann, un toubib complètement flippé. Vous
serez ensuite la charmante et mystérieuse
Garland, une infirmière complètement barje.
la plus importante de vos rencontres sera
e de Dahlia Gillepsie (notre couverture), une sorte de voyante aux propos mystico-
ériques. A chaque fois que vous la verrez, elle vous donnera des informations
es objets précieux, et fera petit à petit la lumière sur les évènements étranges
secouent Silent Hill... Enfin, vous aurez parfois droit à la visite d'une femme
asmagorique. Elle ne vous parle pas et disparaît aussi vite qu'elle est
arue. Qui est-elle ? Que vous veut-elle ? Hum... Mystère.





Jamais un jeu ne vous aura mis aussi mal à l'aise !

Pour détourner l'attention de cette créature tentaculaire assoiffée de sang, trouvez le sac d'hémoglobine...



Vous ne pouvez malheureusement pas sauvegarder quand bon vous semble. Pour enregistrer votre partie, vous devez trouver ces espèces de blocs-notes rouges. Un conseil : sauvegardez aussi souvent que possible !

NOTES

PlayStation

15 — technique
L'effet de brouillard en extérieur est franchement exagéré. Hormis ce détail, le moteur 3D est performant.

16 — esthétique
Les différents lieux visités sont variés, les textures riches et détaillées. Mention spéciale pour la gestion des lumières.

16 — animation
Les mouvements du héros sont réalistes mais manquent parfois de détails. Les décors sont parfaitement animés !

15 — maniabilité
La gestion du perso ne pose pas problèmes. Les commandes sont bien pensées, sauf pour les phases de tirs, parfois un peu brouillons.

18 — sons
Le style ultra-glauque de la bande son et des musiques vous glace le sang ! Certaines compositions tiennent du chef-d'œuvre.

13 — durée de vie
Un bon joueur en viendra rapidement à bout. Seules quelques puzzles vraiment tordus posent de gros problèmes.

+ plus
Une ambiance sombrement ésotérique. Jouabilité, réalisation et scénario.

- moins
Jeu déconseillé aux enfants ! Ennemis grotesques et phases longues.

Intérêt 8/10

AVIS



Elwood

Silent Hill est sans concession. Un chef-d'œuvre du glauque servi par un scénario où se mêlent apocalypse, ésotérisme, ténèbres et ambiance sanguinolente, saupoudré d'une bonne dose d'atrocités barbares, le tout nappé d'une ambiance sonore oppressante. Une expérience éprouvante et stressante, à savourer avec délectation... Mais fortement déconseillée aux âmes sensibles !

Gollum



Silent Hill s'illustre par son ambiance glauque. Au cours de cette aventure haletante, l'esthétisme sombre, la musique dissonante et les nombreuses scènes gores, rendent le malaise permanent, la peur insoutenable. Malgré un rythme parfois lent et de rares passages laborieux, il s'impose comme le titre le plus angoissant et dérangeant de la PlayStation.





Star Wars Racer

EDITEUR............ LUCASARTS GENRE........ COURSE DE PODRACERS

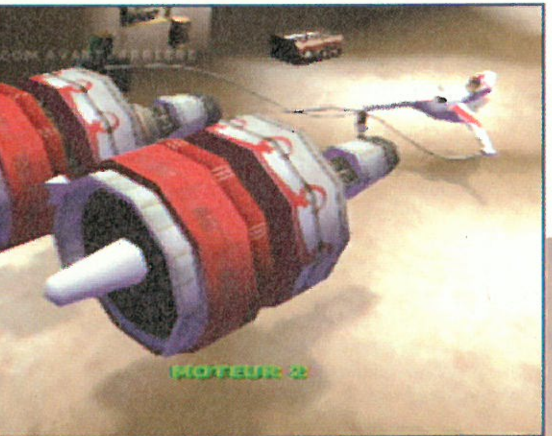
Le premier jeu dédié à la Menace Fantôme n'est rien d'autre qu'un produit dérivé opportuniste. Les fans sauront-ils résister au chant des démons du marketing ?

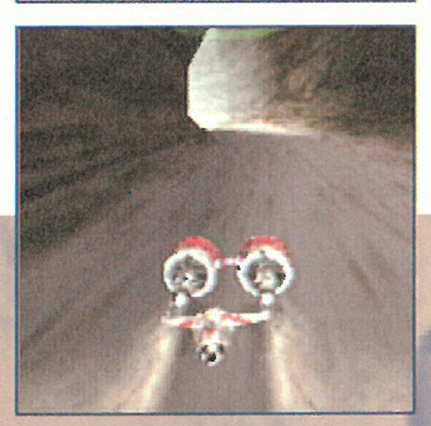


A la rentrée, le 13 octobre exactement, nous, les Frenchies, nous aurons la chance de découvrir, après tout le monde, le premier volet de la nouvelle trilogie de Star Wars. En attendant, histoire de nous faire patienter, de préparer le terrain et bien sûr d'augmenter l'actif de son bilan de façon conséquente, Georges Lucas et sa bande inondent le Vieux Continent de produits dérivés. Au milieu des calendriers, des figurines en plastoc, des chemises à col, pelle à tarte à l'effigie de Jabba, on trouve un jeu vidéo au concept fédérateur et financièrement rentable. Star Wars Racer reprend effectivement l'une des scènes fortes du film, la fameuse course de podracers, vous savez, ces vaisseaux antigravité qui filent à plus de 600 km/h au ras du sol brûlant de Tatooine. Mmm, ça ne vous rappelle rien ? WipEout bien sûr. Mais la comparaison s'arrête là. Après avoir disputé deux championnats et demi, un constat s'impose, le titre de LucasArts présente tous les stigmates du produit marketing. Facile d'accès, graphiquement convaincant (à condition de posséder le Ram Pak, sinon bonjour la conjonctivite), plutôt speed malgré les saccades intempestives du moteur 3D, Star Wars Racer n'offre en définitive rien de bien palpitant. Le joueur passe son temps à foncer, le doigt bien ancré sur le bouton d'accélération. Aucune arme, pas le moindre bonus pour égayer la course. Il y a bien 11 adversaires, mais ils sont loin, très loin derrière. On a franchement le sentiment de disputer un gigantesque time trial. Ne comptez pas sur les circuits, pour relever le niveau. Sur les 20 tracés disponibles, seulement 2 se sont montrés dignes d'intérêt ! Les embranchements ont beau être nombreux, dans l'ensemble les tracés ne sont pas suffisamment techniques. Ils sont également beaucoup trop longs. 8 minutes sur 3 tours, avec des concurrents amorphes, on a le temps de s'endormir dix fois ! Alors, faites-nous plaisir, ne participez pas à l'enrichissement de Lucas en achetant cet ersatz de WipEout.

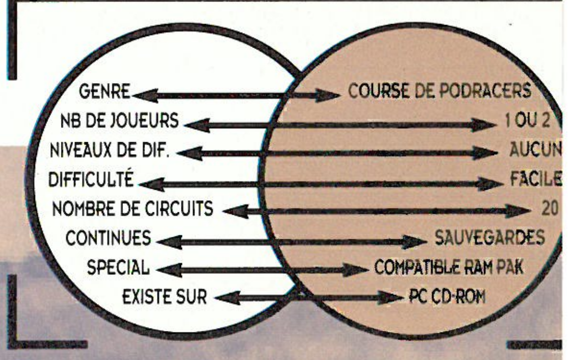








fiche technique



GENRE	COURSE DE PODRACERS
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	FACILE
NOMBRE DE CIRCUITS	20
CONTINUES	SAUVEGARDES
SPECIAL	COMPATIBLE RAM PAK
EXISTE SUR	PC CD-ROM

Indispensable

mme pour Rogue Squadron, l'usage du Ram k est vivement recommandé. La différence entre node low rez' et hig rez est franchement flagrante. ns cette mémoire vidéo supplémentaire, le rouillard » empêche de distinguer l'horizon et d le jeu en écran splitté parfaitement injouable. textures quant à elles sont floues, manquent de ails et les couleurs bavent. Résultat, au bout ne demi-heure de jeu, vos yeux sont dans le me état que si vous aviez épluché 6 tonnes ignons... mais... mais, j'y pense... 450 francs pour eu, 150 francs pour le Ram Pak... si mes calculs it bons, voyons, voyons, l'achat de Star Wars cer revient dans le pire des cas à environ balles ! Compte tenu de la qualité du gameplay, ant acheter WipEout 64 sur le marché de l'occa- ı, non ? Ce n'est pas un argument d'enfer, ça ?





Que ce soit en amateur, en semi-pro ou bien en expert, le niveau des adversaires demeure trop faible.





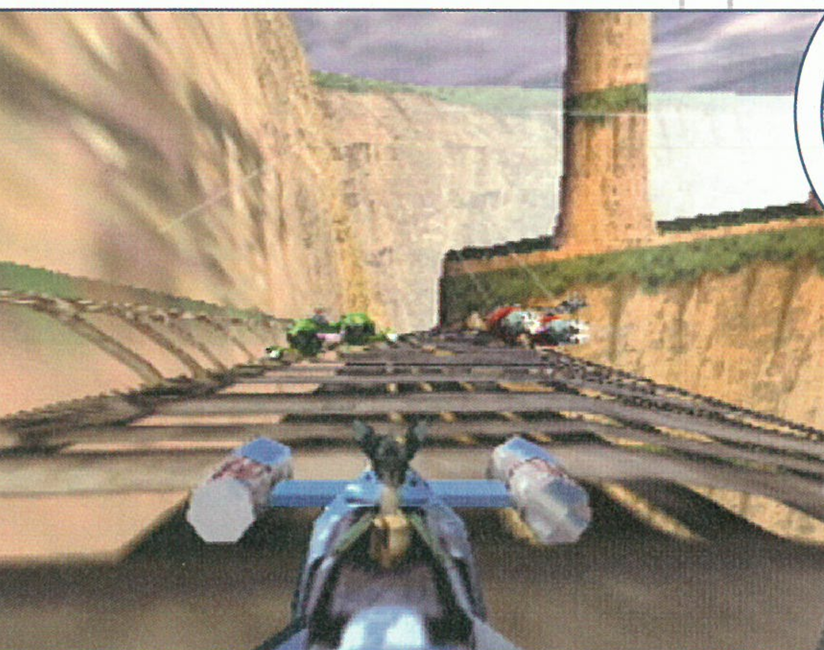








Parmi les 23 pilotes disponibles, Sebulba est le seul à pouvoir utiliser une arme (des lance-flammes latéraux).



Bizarre. La vue « moteur » procure de moins bonnes sensations de vitesse que les vues externes.



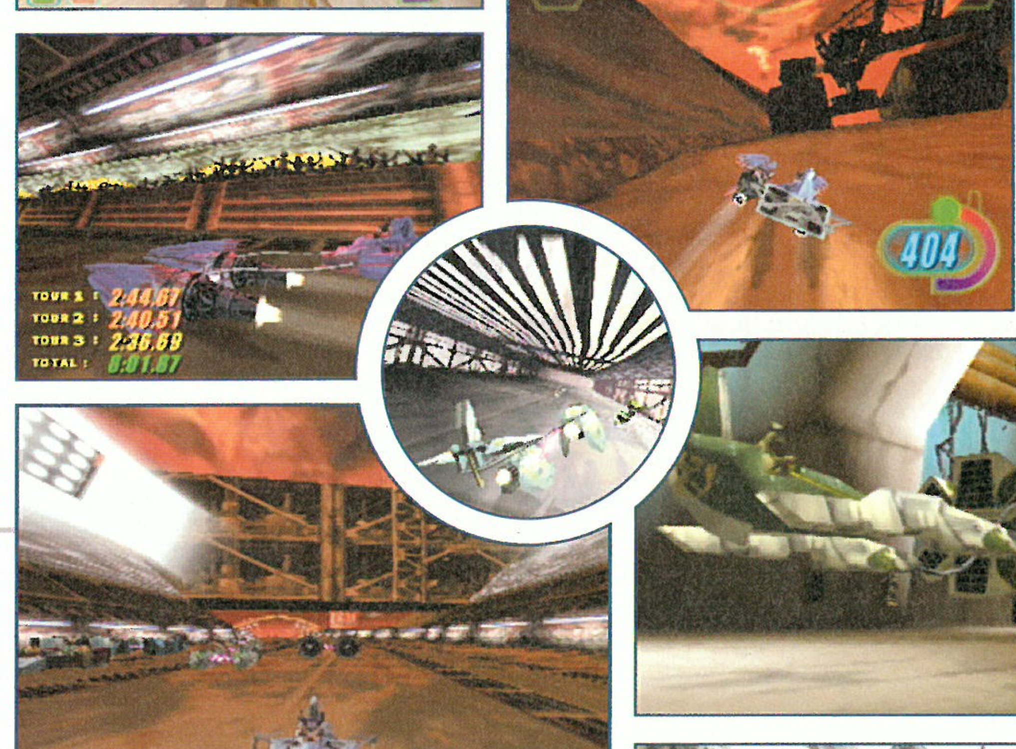


Si vous utilisez trop longtemps votre post-combustion, les moteurs surchauffent et prennent feu. Sympa.



Petites emplettes

Avant et après chaque course, vous avez la possibilité de jeter un coup d'oeil sur les composants de votre podracer. Au total, on en dénombre 7 : la traction, la vitesse, la dérive, les aérofreins, les systèmes de refroidissement des moteurs et les droïdes de réparation. Toutes ces caractéristiques peuvent être améliorées. Il suffit pour cela d'aller faire un petit tour chez cet escroc de Watto qui se fera un plaisir de vous vendre, à un prix exorbitant, les pièces détachées dont vous avez besoin. Si vous êtes trop fauché pour pouvoir acheter des pièces neuves, il y a toujours la casse. Là bas, vous trouverez des pièces usagées mais c'est nettement moins cher. Privilégiez la vitesse, l'accélération et la dérive, vous ne ferez qu'une bouchée du mode championnat. Evidemment, mieux vaut se classer en pole position pour avoir une prime de course décente... ça ne devrait pas vous poser trop de problème.





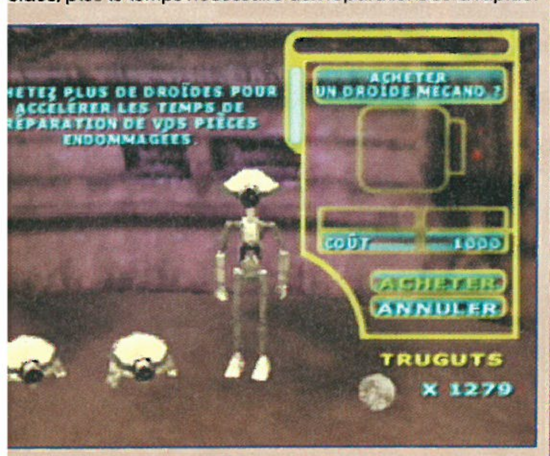




Le frame rate (nombre d'images par seconde) varie selon les endroits. Le Ram Pak n'y change rien, hélas.

Oh ! Une bonne idée !

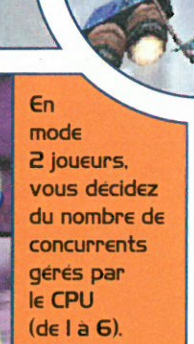
s une course, les droïdes mécanos remettent en état votre acer et l'ensemble des pièces de rechange. Pour être tran-, achetez un maximum de ces petites boîtes de conserve. fet, si vous négligez cet investissement, les pièces risquent e mal entretenues et les perf' de votre appareil chuteront 'est pas systématique). Il est également possible de rer le pod en pleine course, en maintenant simplement le on R enfoncé. Pendant cette phase, la vitesse de pointe nuera de façon conséquente. Bien sûr, plus vous possédez oïdes, plus le temps nécessaire aux réparations sera rapide.



L'absence de bonus et d'armes nuit beaucoup à l'intérêt des courses. Les développeurs ont voulu rester fidèles au film...

Un sous WipEout d'une platitude effarante





En mode 2 joueurs, vous décidez du nombre de concurrents gérés par le CPU (de 1 à 6).

On se retrouve trop souvent seul en pole position, il n'y a pas de « coude à coude » avec les concurrents. L'une des grosses tares de ce titre.

NOTES

Nintendo 64

15 — technique
Le moteur de jeu tient la route mais ne transcende en rien les capacités de la machine. Clipping discret.

15 — esthétique
Avec le Ram Pak. Sans, le brouillard envahit le moindre polygone et rend l'action illisible. Décors variés.

14 — animation
C'est speed mais le tout manque quand même de fluidité. Rien à voir avec WipEout 64.

15 — maniabilité
Les commandes sont simples et le pilotage des podracers ne requiert aucun talent particulier.

15 — sons
Des bruitages dynamiques et des concurrents qui vocifèrent des insultes lors des dépassements. Sympa.

8 — durée de vie
Des circuits peu intéressants et une absence de difficulté tout simplement aberrante.

+ plus
Les embranchements.
Le rendu avec le Ram Pak.

– moins
Trop facile. Des tracés longs et barbants.
Un gameplay absent.

Intérêt 4/10



Willow

Creux, c'est certainement le terme qui convient le mieux à ce produit 100 % commercial. Changez le titre et le jeu passe totalement inaperçu. Un conseil : si vraiment vous aimez les grosses montées d'adrénaline, procurez-vous WipEout de toute urgence, vous verrez, ce n'est pas le même monde... seul comme à deux !

Rahan

Je suis d'autant plus amer que j'aime beaucoup Star Wars et que des 2 titres prévus sur Episode One, Racer semblait le plus original. Si seulement les courses étaient aussi animées qu'elles semblent l'être dans le film, avec des accrochages sévères et de vraies sensations, on aurait pu pardonner la pauvreté de certains circuits. C'est une grosse déception..



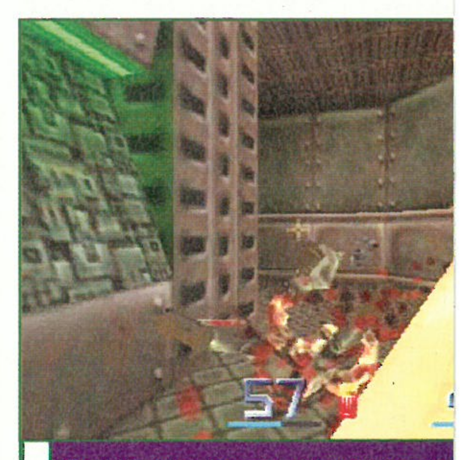


Quake 2

EDITEUR............ ACTIVISION GENRE..................... QUAKE-LIKE

C'est pas trop tôt, diront certains. Quake 2 débarque enfin sur N64, dans une version aux niveaux totalement inédits. Mais la concurrence est rude !

Kouake, comme on dit ici, a passionné des générations de joueurs sur toutes les plates-formes sur lesquelles il est sorti. Cette version N64 est assez réussie dans l'ensemble, mais la machine a fait ses preuves dans le genre, plus que remarquablement, avec des titres comme GoldenEye 007, Turok 2 et bientôt Perfect Dark. Du coup, on lui pardonne difficilement certains petits défauts. Pour commencer, aujourd'hui, le principe n'a plus grand-chose d'original, tant le titre a été repompé tous azimuts ! Tous s'en sont inspirés, autant pour les armes que pour tout ce qui rendait le jeu si indétrônable dans le cœur des joueurs. De même, la dizaine d'armes différentes est devenue un standard, et celles de Quake 2 n'ont plus rien d'original : elles tirent juste de plus en plus de trucs, de plus en plus gros... Les items secondaires sont assez limités (bonus d'armure, de vie, munitions, etc.) et, au final, tous les ingrédients tantôt extraordinaires sont aujourd'hui classés au rang de minimum syndical. Mais Kouake, c'est Kouake, et le système, le timing des armes (quoiqu'un peu altéré par cette conversion), ainsi que l'ambiance sont toujours agréables à découvrir. Donc passe encore. Ce qui est plus gênant, c'est la durée de vie. Les niveaux, une petite vingtaine, sont torchés en une dizaine de minutes chacun, à moins de jouer en hard pour corser l'action. Les joueurs chevronnés, habitués à se balader dans ce genre de couloirs et à chercher clés, interrupteurs et tout le toutim, ne seront contrariés que par les adversaires. Et encore... Quake 2 vaut donc en priorité pour les non-initiés, même si sa maniabilité laisse parfois un peu à désirer par rapport à la concurrence. Ou bien, pour les férus de castagne en vue subjective, qui n'en peuvent plus d'attendre le prochain hit du genre : Perfect Dark.



Tout Kouake : le sang gicle une premier fois et, pour les rancuniers, si vous tire une nouvelle fois sur le cadavre, il explose en morceaux.

Quake 2



Ce n'est qu'aux trois quarts du jeu que les décors changent un peu, délaissant les plaques de métal pour la roche.



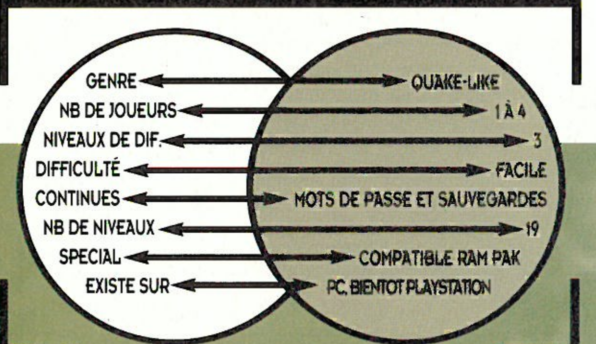


Ce boss ne vous posera pas autant de problèmes que les lasers mortels qui l'entourent et que vous avez vous-même activés...



Les corps disparaissent peu après s'être écroulés. C'est un peu dommage, ce souci de propreté.

fiche technique



GENRE	QUAKE-LIKE
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	FACILE
CONTINUES	MOTS DE PASSE ET SAUVEGARDES
NB DE NIVEAUX	19
SPECIAL	COMPATIBLE RAM PAK
EXISTE SUR	PC, BIENTOT PLAYSTATION



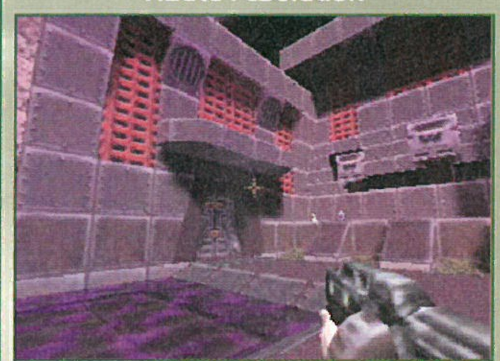
L'arme de bourrin, le BFG, est rudement bien planquee, derriere un tas de caisses.



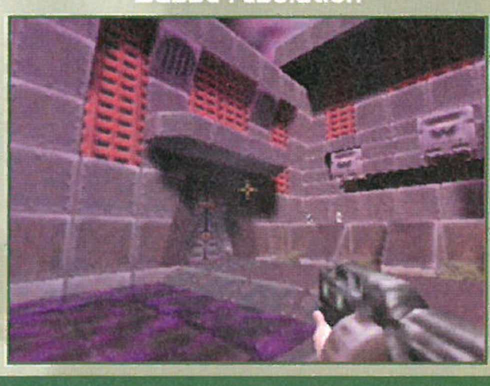
Plus de pixels, siouplait

Quake 2 n'est pas le meilleur représentant du boostage graphique permis par l'extension 4 mégas, le Ram Pak, mais il en tire tout de même avantageusement parti. Sa présence est détectée dès la mise sous tension.

Haute résolution



Basse résolution







Petit passage d'adresse, il faut sauter ou se baisser pour eviter les lasers.

La racaille du coin

ennemis de Quake 2 sont tous truits autour du même thème : moitié nique et moitié mécanique. Ces abo-ations sont assez nombreuses et es, et ne font pas dans la dentelle. elligence Artificielle des adversaires ıssez sommaire, même si certains ivent parfois les tirs.

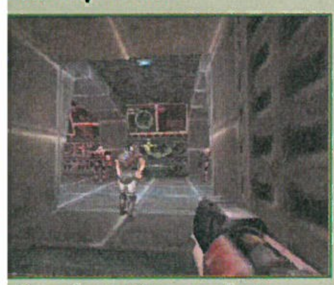


ıgereux et difficiles à voir venir, cyborgs volants devront être inés au plus vite.



Un soft qui pèche malgré tout par sa faible durée de vie

Il est toujours bon de tirer sur les bidons explosifs. Il y a souvent un cretin derriere !



mier adversaire auquel vous ez confronté, il ne fait pas bien . Néanmoins, il est agile et uive les tirs.



Ces colosses biomécaniques sont un peu le 2 en 1 de Quake 2 : un bras gatling, l'autre lance-grenades en rafales !



Les cyberclebs sont très énervants : ils sont très rapides et leurs lasers sont impitoyables. Mieux vaut sortir l'artillerie...



Ce modèle intermédiaire, avec son bras gatling, ne crache pas bien loin. Des tirs de shotgun et ciao. Le truc gênant, c'est qu'il attire les mouches.

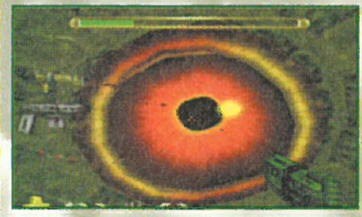




Habituels, les secrets dissimulés dans les niveaux. Ils sont peu nombreux et assez faciles à trouver.

Vs Turok 2

Dernier titre du genre à s'être imposé sur N64, Turok 2 avait pour lui un certain nombre d'avantages. Une durée de vie imposante, tout comme ses niveaux, gigantesques, des armes originales et une réalisation sans faille, surtout grâce à l'une des meilleures exploitations du Ram Pak sur N64. Bref, l'ambiance mise à part (Quake est nettement différent, plus gore et plus oppressant), le challenger est encore derrière le champion !









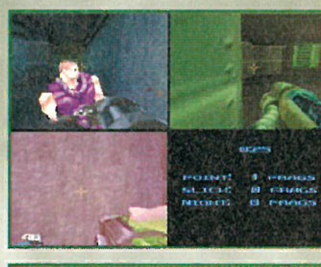
Les modes boucherie

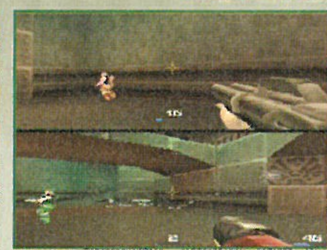
A la manière de GoldenEye, Quake N64 propose 5 modes multi-joueurs différents. Affrontement simple, prise de drapeau, jeu en équipe, etc., il y a de quoi faire dans une des 10 arènes différentes. La lisibilité est correcte, mais on revient finalement toujours au bon vieux deathmatch, les autres modes étant un peu plus compliqués. Et Quake est apprécié aussi pour la grande simplicité de son principe. Néanmoins, côté multi-joueurs, on lui préférera GoldenEye.





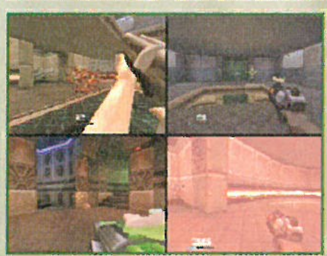
Chacun des niveaux propose des objectifs ou missions à accomplir.











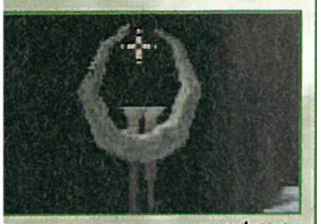




Le Railgun a une faible cadence de tir, sa puissance reste la même quelle que soit la distance de la cible, et elle est élevée.

Le matos

s grand-chose de particulier de côté. Pour ainsi dire le minimum. ul le quad damage, bien connu s habitués de Quake, est un item ropprement parler : il multiplie vos gâts par 4. Voici pour le reste.



fameux quad damage, dont l'effet vastateur est limité dans le temps.



plus petit bonus de vie, mais toujours à prendre en cas de problème.



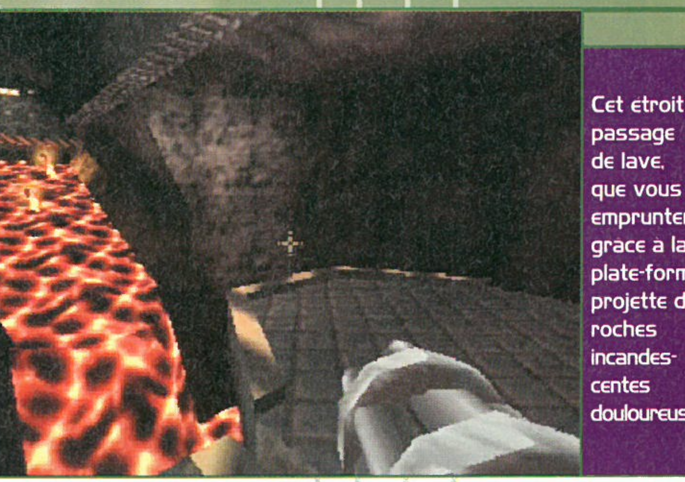
stimpack standard, qui remet une gtaine de points de vie.



morceaux d'armure. Il est à noter que bonus, comme les plus petits bonus de vous permettent de dépasser 100 en vie.



curieux harnais, très rare, dont la ction reste assez obscure... En ti-joueurs, il se révèle très utile...



Cet etroit passage de lave, que vous emprunterez grace a la plate-forme, projette des roches incandes-centes douloureuses.

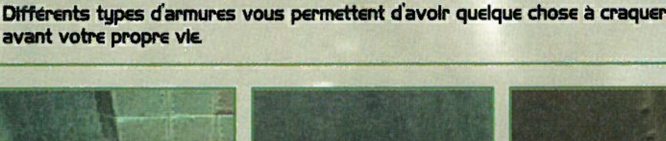


Il arrive que certains ennemis ne vous voient pas venir. Dans ce cas, l'utilisation du lance-grenades est un plaisir.



Kouake aurait-il vieilli ?





Différents types d'armures vous permettent d'avoir quelque chose à craquer avant votre propre vie.



Différents types de munitions, pour chaque arme correspondante.

NOTES



16 — technique
Le moteur 3D n'est pas le meilleur mais il tourne sans s'essouffler, en solo ou multi-joueurs, avec et sans Ram Pak

13 — esthétique
C'est Kouake : design froid, méca-nique. On aurait apprécié un peu plus de couleurs et de variétés dans le décors.

15 — animation
Les monstres bougent d'une manière peu fluide, mais ça passe, d'autant qu'ils sont mi-machine mi-organique

13 — maniabilité
Le système est semblable à Turok Mais on est un cran en dessous, la visée n'étant pas facile pour les débutants.

16 — sons
Les bruitages sont excellents, fidèles à l'original. Les nouvelles musiques placent l'ambiance à merveille.

10 — durée de vie
C'est là où le bât blesse : les niveaux sont tout petits. Evitez de commencer en facile sinon vous le finirez en une journée..

+ plus
Une ambiance sympa.
Une bonne utilisation du Ram Pak.

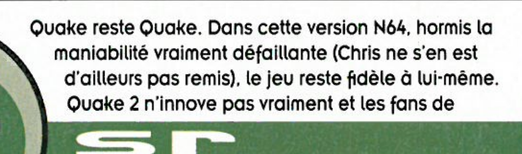
– moins
On gaspille des munitions involontairement
Missions trop courtes.

Intérêt 6/10

AVIS

RaHaN

Quake 2 n'est pas mauvais. Au contraire, on y prend pas mal de plaisir. Mais les 2 ombres au tableau, à savoir le coup de vieux et la durée de vie, l'empê-chent d'égaler ses adversaires. Pour les fans du genre, il reste intéressant, ainsi que pour ceux qui veulent s'y essayer et n'y connaissent rien. Les autres risquent de regretter un peu leur investissement...



Tsr

Quake reste Quake. Dans cette version N64, hormis la maniabilité vraiment défaillante (Chris ne s'en est d'ailleurs pas remis), le jeu reste fidèle à lui-même. Quake 2 n'innove pas vraiment et les fans de Quake sont aujourd'hui passés sur PC avec Quake 3. Alors, si vous n'êtes pas à un fan des Quake-like ultra-classiques, passez votre chemin.



Syphon Filter

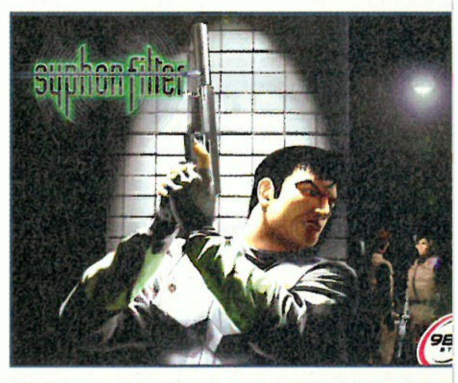
EDITEUR .... **SONY C.E.** **GENRE** .... **ACTION/AVENTURE**

Dans la grande tradition des jeux d'action/aventure en 3D, Syphon Filter se pose en challenger intéressant. Davantage porté sur le combat que sur le côté infiltration, SF vous laisse peu d'instants de répit...

PLAYSTATION

Syphon Filter est un titre énervant. Tantôt difficile et déroutant, tantôt logique et plutôt simple, il donne en tout cas toujours envie de s'accrocher. C'est une qualité. Dans ce jeu, vous incarnez Gabriel (ou Gabe, pour les intimes) Logan, un agent au service d'une organisation spéciale prêt à affronter tous les dangers. Le genre « one man army » que l'on ne serait guère étonné de retrouver aux côtés des dieux du panthéon grec. Le gilet pare-balles remplace la toge... Vous vous attaquez ici à une bande de terroristes prête à déverser sur le monde un terrible virus : le Syphon Filter. Réussir à en venir à bout ne sera pas franchement facile, vous allez vous en rendre compte de douloureuse façon. En contact radio permanent avec votre base, vous prenez connaissance des nouveaux ordres de missions alors même que vous vous trouvez sur le terrain. Les objectifs, au cours d'une même mission, changent ou évoluent souvent. Il faut alors vous adapter et suivre les directives que l'on vous donne à la lettre. Syphon Filter, dans le fond, est un jeu plein de surprises et de rebondissements. Comparé, pas toujours de façon très judicieuse, à Metal Gear Solid, SF est un titre qui repose tout particulièrement sur son côté action. Vous récupérez des dizaines d'armes différentes et les ennemis sont légion. On appréciera tout particulièrement le réalisme des situations : ici, on tue un homme d'une balle - une seule - dans la tête, mais il faut s'acharner longtemps lorsqu'on vise le cœur et que celui-ci est protégé par un gilet pare-balles. Tout dépend de la puissance des armes, remarquez. Les grenades, par exemple, mettent tout le monde d'accord, mais elles vous envoient également ad patres, si vous avez le malheur de vous trouvez dans le périmètre de l'explosion. Franchement réussi dans son genre, SF souffre tout de même de quelques défauts auxquels on est en droit d'accorder plus ou moins d'importance. Le plus débile et anecdotique de tous est sans doute celui de la traduction de « head shot » (qui s'inscrit lorsque vous visez un ennemi à la tête). En français, cela nous donne... « coup de tête (!) ». Euh, je sais pas moi, mais « tir à la tête » ça aurait fait moins match de foot, non ? Et puis, il y a le côté sombre des graphismes et la difficulté artificielle de chercher des éléments dans le noir (vous avez une lampe-torche, mais bon sang, ça détruit les yeux !). On se perd aussi assez souvent, le radar et le système de boussole étant assez approximatifs. Bon, il y a bien encore deux ou trois petites choses mais je ne voudrais pas avoir l'air de chipoter. SF est un bon jeu, vraiment, et les fans du genre auraient tort de le laisser passer. Ces 4 pages sont là pour vous le démontrer...

PlayStation

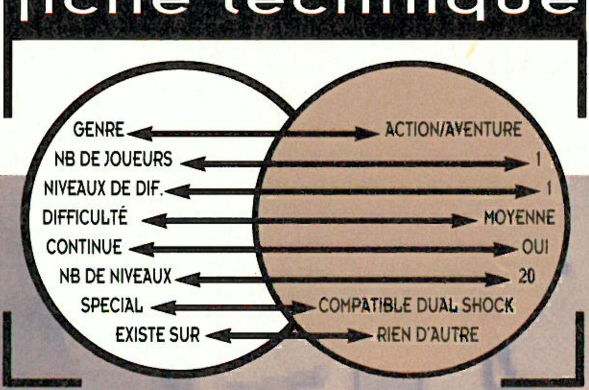




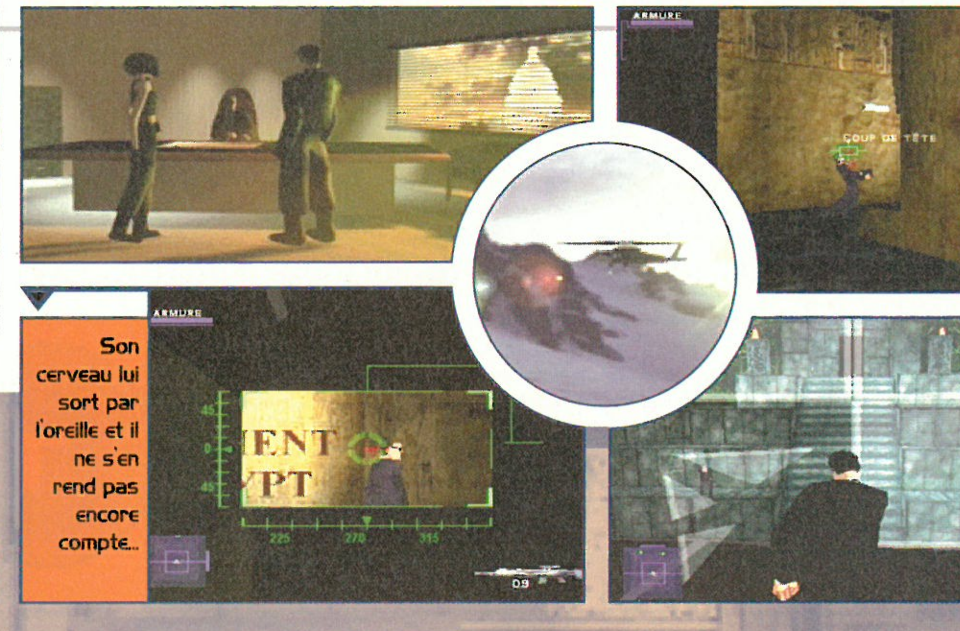
Coup de tête... Ils se sont amusés lors de la phase de traduction.

Syphon Filter

fiche technique



GENRE	ACTION/AVENTURE
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	OUI
NB DE NIVEAUX	20
SPECIAL	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Son cerveau lui sort par l'oreille et il ne s'en rend pas encore compte...





Même à l'intérieur du métro en flammes, Gabriel reste calme et sûr de lui. La panique est un concept qui lui est étranger.





Un membre du CBDC arrive sur vous en flammes. Laissez mourir le malheureux, avant de continuer votre chemin.





Girdeux vous arrose de son lance-flammes, si vous avez le malheur de rester devant lui un peu trop longtemps.



Comparatifs



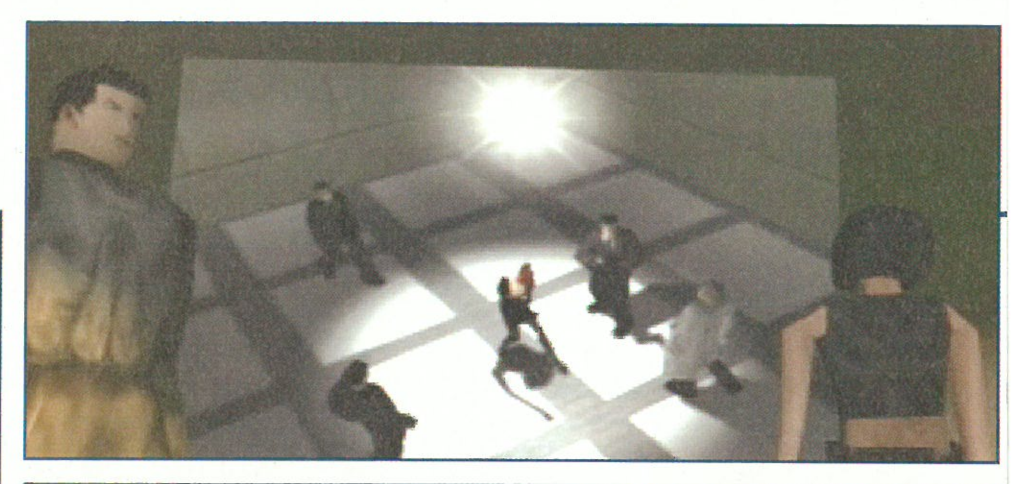
Lorsqu'on découvre un jeu, on ne peut s'empêcher de le comparer à d'autres. C'est comme ça, c'est dans la nature humaine. C'est comme les gens qui ralentissent pour mater un accident sur l'autoroute ou les gars aux hormones turbulentes qui se retournent sur une blonde plantureuse qui passe dans la rue... Allons-y donc pour une petite comparaison express avec d'autres jeux du genre. A vrai dire, SF possède des points communs avec trois titres : Tenchu, Metal Gear Solid et GoldenEye. Le rapport avec Tenchu, c'est la représentation du personnage et ses déplacements. Logan est rapide et silencieux comme peut l'être un Rikimaru. La comparaison s'arrête toutefois là, la qualité de l'ambiance n'étant pas du tout la même (net avantage à Tenchu sur ce point). En ce qui concerne MGS, la comparaison s'effectue au niveau de l'environnement. Le parallèle entre Logan et Snake est évident. Tous deux sont des agents spéciaux devant infiltrer différents lieux, remplir des objectifs, se débarrasser d'ennemis qui leur barrent la route... Ils sont également en communication radio permanente avec leur Q.G. et recueillent de nombreuses informations par ce biais. La qualité de l'intrigue de MGS demeure toutefois intouchable. Reste enfin GoldenEye, qui fait partie de la liste pour son côté « shoot réaliste ». On tire dans les jambes ou la tête pour se débarrasser d'un adversaire armé d'un gilet pare-balles (traduction dans le jeu : « gilet blindé ») et paf, il s'effondre dans une grande gerbe de sang. Le fait de pouvoir tirer en adoptant une vue à la première personne - pour viser la tête, c'est plus pratique - permet de faire le rapprochement entre les deux jeux. Ce côté réaliste est toutefois plus prononcé dans GoldenEye. Bref, SF présente un curieux mix de plusieurs titres si célèbres qu'on ne les présente plus, et le résultat se révèle franchement intéressant.

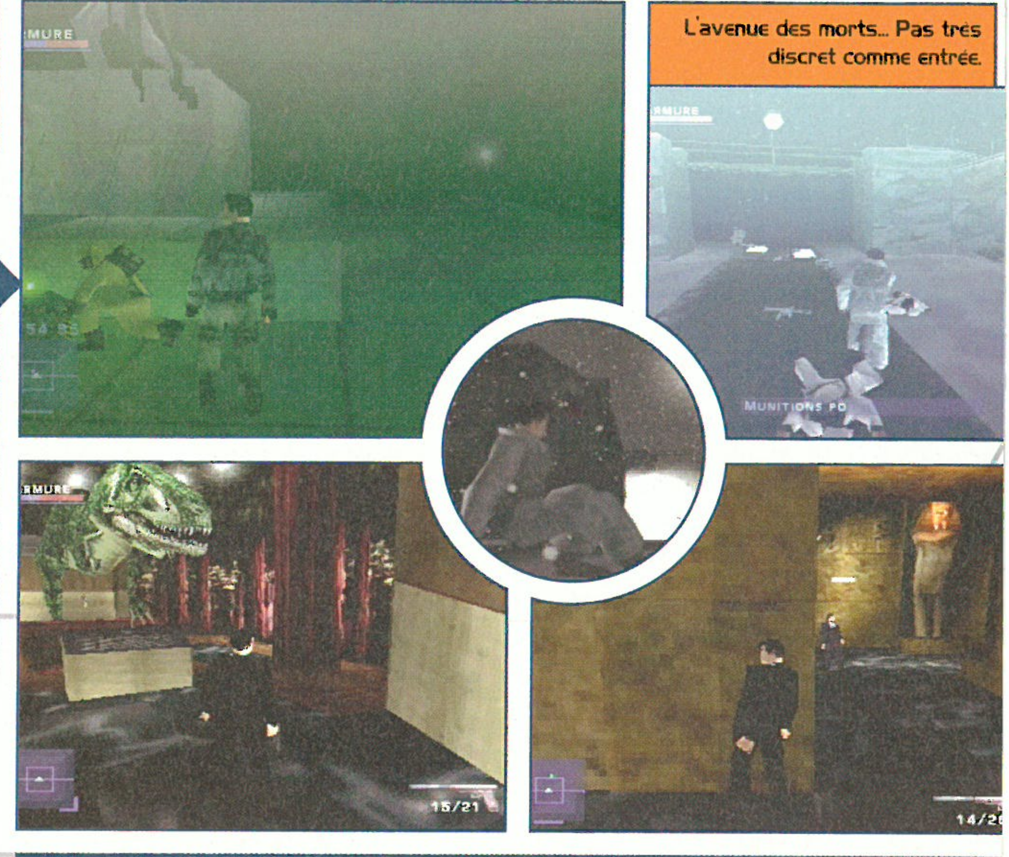












L'avenue des morts... Pas très discret comme entrée.

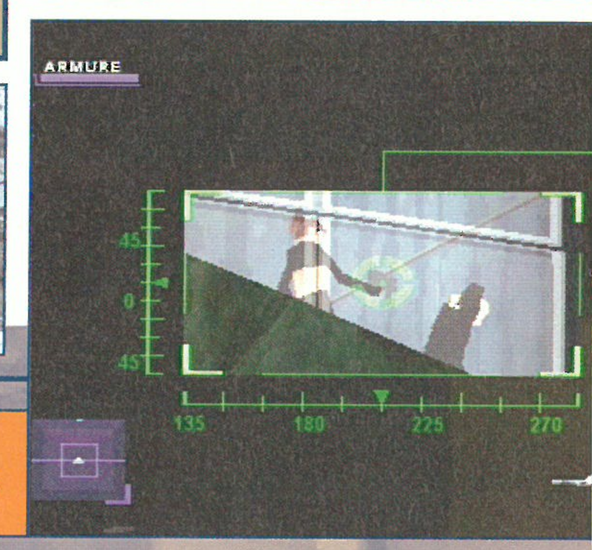
Un arsenal impressionnant

Syphon Filter met à votre disposition une vingtaine d'armes différentes, divisées en plusieurs catégories : pistolets, fusils et explosifs. À partir de là, les variantes sont nombreuses : le 9mm est silencieux, le fusil à pompe bruyant mais puissant, il y a des pistolets-mitrailleurs, des fusils armés d'une lunette et/ou d'un système de vision infrarouge... Il y a vraiment de quoi satisfaire les plus pointilleux d'entre vous. Une fois les armes récupérées, libre à vous de les utiliser comme bon vous semble. Vous vous rendrez toutefois rapidement compte que l'on se sert souvent des mêmes armes, qui deviennent vite nos joujoux préférés. Il faut alors faire attention à ne pas tomber en rade de munitions. La technique la plus sage consiste à utiliser l'arme pour laquelle vous trouvez le plus de cartouches sur un endroit donné (les ennemis tombés à terre laissent des munitions - ce sont souvent les mêmes lorsque les terroristes attaquent en groupe) à moins, bien sûr, qu'une arme ne soit particulièrement adaptée à telle ou telle situation. L'utilisation du sniper, par exemple, se justifie souvent puisqu'il possède une grande portée et peut, dans sa version infrarouge, détecter n'importe qui même lorsqu'il fait nuit noire. Le lance-grenades, lui, est particulièrement efficace quand vos adversaires ont la mauvaise idée de vous attaquer en restant groupés. N'oubliez jamais, toutefois, de conserver chargées quelques-unes de vos armes les plus puissantes pour les boss...



Un titre prenant malgré une réalisation technique moyenne





Mara tient en joue Phagan. Il ne faut pas que ce dernier meure. Et il faut capturer la fille vivante... Visez la main pour la désarmer.

20 missions d'un jeu inspiré de Metal Gear Solid





Les principaux personnages

Gabriel Logan 35 ans, Américain



Surnommé affectueusement Gaby par la petite Lian, Logan est l'agent que vous incarnez dans le jeu. Il s'attaque à des missions que des équipes entières n'accepteraient qu'avec réticence. C'est l'archétype même de l'agent secret à la James Bond, efficace et sûr de lui.

Lian Xing 29 ans, Américaine

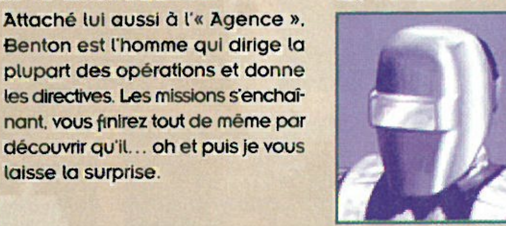
Experte en communications, Lian reste en contact radio permanent avec Logan. Elle vous fournira des renseignements précieux en cours de jeu, et vous devrez savoir réagir en conséquence.

Thomas Markinson 52 ans, Américain

Thomas est le directeur de l'« Agence », la société qui vous emploie. C'est lui qui donne les ordres. Et c'est à lui qu'il faut rendre des comptes. Vous ne le verrez guère au cours du jeu…

Edward Benton 47 ans, Américian





Attaché lui aussi à l'« Agence », Benton est l'homme qui dirige la plupart des opérations et donne les directives. Les missions s'enchaînant, vous finirez tout de même par découvrir qu'il… oh et puis je vous laisse la surprise.

5) Erich Rhoemer 35 ans, Allemand

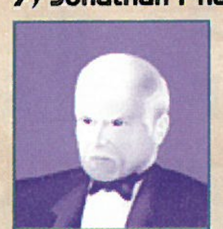
Terroriste de renommée internationale, Rhoemer possède des contacts dans les milieux politiques et connaît de nombreux autres terroristes à travers le monde. On sait peu de choses à son propos, mais il est redoutable. C'est l'homme à abattre de Syphon Filter.

6) Mara Aramov 32 ans, Russe



Tueuse à gages, Mara à une quinzaine de morts commandées à son actif. Elle tue sans éprouver de remords mais échappe, elle, toujours miraculeusement à la mort. Vous la rencontrez assez tôt dans le jeu, lors d'une course-poursuite sur les rails du métro.

7) Jonathan Phagan 65 ans, Américain



Fondateur et président de Pharcom Industries (une industrie pharmaceutique), Phagan semble entretenir une relation d'intérêt avec Rhoemer. Pour découvrir ce qui se trame dans les bureaux de sa multinationale, Logan devra faire preuve d'une extrême prudence…

8) Anton Girdeux 29 ans, Français

Expert en armes, Girdeux travaille pour Rhoemer. C'est le premier boss digne de ce nom que vous croisez dans le jeu. Armé d'un lance-flammes, il se montre vindicatif et n'a peur de rien. C'est un mercenaire qui, comme Mara, loue ses services au plus offrant.

NOTES

PlayStation

12 — technique
Une réalisation d'ensemble qui tient la route, malgré quelques bugs et une modélisation un peu primaire.

13 — esthétique
On ne peut pas dire que Syphon Filter soit franchement beau. Il se révèle souvent sombre… pour l'ambiance.

13 — animation
Mouvements fluides mais pas toujours très naturels. Cela ne nuit pas au jeu, remarquez.

13 — maniabilité
Logan se manipule sans grandes difficultés. Tout n'est pas parfait, niveau prise en main, mais on s'y fait.

15 — sons
Musique d'intro excellente, ambiance sonore ok et voix en français appréciables.

15 — durée de vie
Avec sa vingtaine de missions, Syphon Filter ne se laisse pas abattre en deux jours. Ou alors il faut être très doué.

+ plus
20 missions variées.
Le côté réaliste.

− moins
Intelligence Artificielle limitée.
Les ennemis qui surgissent de nulle part

Intérêt 7/10

AVIS

Chris

Syphon Filter m'a agréablement surpris. Dans le genre action/aventure, il fait vraiment partie des meilleurs titres. La diversité des missions est appréciable et l'ambiance, même si ce n'est pas le point fort du jeu, vous accroche suffisamment pour vous donner constamment envie d'avancer. Pas très subtil mais prenant, voilà qui résume bien Syphon Filter.

T sr

Premier constat : Syphon Filter est techniquement très moyen : bugs d'affichage, textures grossières, modélisation trop géométrique, etc. Second constat : une fois qu'on commence les missions, on ne s'arrête plus. Le côté troupe d'assaut est excellent et c'est un plaisir unique que de s'infiltrer au milieu des lignes ennemies. Même moche, la recette fonctionne, alors pourquoi se priver ?





Ape Escape

EDITEUR............ SONY C.E. GENRE .... PLATE-FORME

Ape Escape annonce les prémices d'un type de gameplay inhabituel qui aura le mérite de tracer une nouvelle voie dans un genre maintenant sur-exploré.

PLAYSTATION



La survie de l'espèce humaine se retrouve une énième fois en péril ! Spike est aspiré malgré lui dans une machine à remonter le temps, lors de l'évasion des singes-cobayes du laboratoire de recherches. Eparpillés dans le temps, ces bestiaux pourraient chambouler l'Histoire de l'humanité et donc nuire à notre évolution. Et c'est vous que le professeur charge de ramener la totalité des chimpanzés dans le temps présent ! Pour mener à bien votre quête, vous bénéficierez des derniers gadgets du savant ainsi que d'un filet de chasse temporel. Comme il a été précisé, Ape Escape inaugure une prise en main qui constitue une première pour la PlayStation, puisque le titre ne fonctionne qu'avec la manette analogique. En effet, les deux sticks analogiques sont pris en compte, l'un servant à déplacer le personnage et l'autre, à frapper ou utiliser un objet. Quant à la croix de direction, elle fait office de vue de caméra manuelle. Il faut avouer que la maniabilité s'avère assez peu commode au départ, même si le soft reste judicieusement didactique, avec ses stages d'entraînement. Mais une fois rodé, Spike se laisse diriger avec une très grande précision. Votre but consiste, bien entendu, à capturer les petits fugueurs au travers de nombreux stages en 3D représentant chacun une époque différente. Vraisemblablement répétitif, le titre de Sony n'en demeure paradoxalement pas lassant, du fait qu'il propose des items amusants comme le détecteur de singes ou le lance-pierres. Avec ce dernier, vous pourrez tirer sur vos adversaires en profitant d'un mode sniper digne de Metal Gear Solid ! Excellent ! En d'autres termes, tout l'intérêt et le fun du soft proviendront de votre choix tactique pour piéger les stupides bestiaux, ce qui se révélera alors fort passionnant et amusant. Et puis, techniquement, Ape possède un moteur 3D très performant offrant une véritable liberté de déplacement (comme dans Spyro) ainsi que des graphismes enchanteurs qui sauront émouvoir votre âme d'enfant. Toutefois, on pourra objecter à Ape Escape de proposer une interface trop compliquée pour les tout-petits et un challenge trop facile pour les plus âgés. Il aurait fallu trouver un juste milieu pour qu'il fasse l'unanimité auprès du public. Cela dit, Ape Escape séduira à n'en pas douter de nombreux joueurs... de tous âges !





Ape Escape



Certains singes se défendent. Il y a donc un temps pour traquer et un temps pour fuir !

A chaque prise, un faisceau de lumière jaillit !



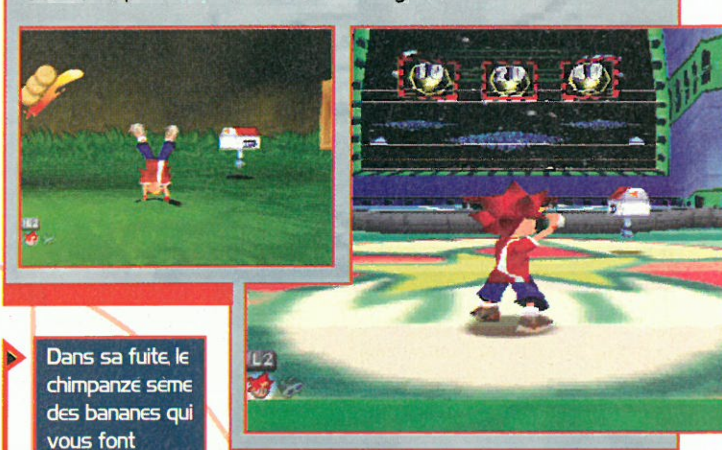
fiche technique

GENRE	PLATE-FORME
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	FACILE
CONTINUE	SAUVEGARDES
SPECIAL	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE !

Sous l'eau, une jauge d'oxygène vous oblige à reprendre de l'air de temps en temps.

Quand Spike s'ennuie...

Tout comme pour Crash et Spyro du même éditeur, lorsque vous ne touchez pas aux commandes de votre manette pendant un certain temps, Spike adopte des attitudes grotesques ! Il pourra ainsi s'endormir, s'entraîner avec son bâton-laser ou encore sortir ses jumelles pour admirer la flore ! Vraiment increvable ce gars !

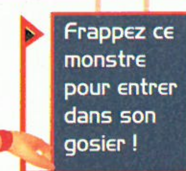


Dans sa fuite, le chimpanzé sème des bananes qui vous font glisser !

Prenez vos aises !

Pour plus de confort, la touche L2 vous permettra de jouir d'une vue subjective que vous pourrez, bien entendu, modifier pour jeter des coups d'œil panoramique (avec la croix de direction). Le bouton L1, lui, replacera automatiquement la vue de caméra derrière votre héros (représentation à la deuxième personne) de façon à ne pas être gêné pour vous repérer dans l'espace. Merci Zelda, pour l'inspiration !





Frappez ce monstre pour entrer dans son gosier !



La fonction zoom vous permet de sniper un objectif au loin. Ici, vous pourrez activer cet interrupteur !

L'intelligence des singes



Chaque animal possède son propre niveau d'intelligence. Il est, bien sûr, conseillé de capturer les plus abrutis, pour pouvoir avancer rapidement dans le jeu ! Pour que vous puissiez agir en conséquence, un tableau vous indique degré d'intelligence du singe que vous désirez piéger ! Parfois, i l'impression que c'est un peu pareil dans la vie.



Lorsque vous aurez accumulé un nombre de pièces suffisant, vous pourrez jouer à des jeux cachés !



L'option du cerceau de hoola-oop vous permet de créer une barrière circulaire destructrice.

Spike peut pousser des objets pour atteindre des plates-formes en hauteur.



Lorsque vous êtes repéré, certaines créatures s'enfuient en soucoupe volante !

Les gadgets principaux

Le bâton-laser

Indispensable pour neutraliser les ennemis et calmer les singes surexcités.



Le filet temporel

Pour ramener les bestioles à la bonne époque, rien ne vaut une bonne petite chasse au filet !



Le radar

Cet étrange appareil sert à détecter la présence des chimpanzés lorsque ceux-ci se cachent dans des recoins pas piqués des vers. De plus, cet outil vous indique la direction à prendre pour les dénicher.



Le filet temporel aquatique

Il possède deux fonctions : celui de vous faire nager plus rapidement et de capturer des bestiaux en milieu aquatique. Un gadget qu'aurait apprécié le défunt commandant Cousteau !



Le lance-pierres

L'arme la plus amusante du jeu. Elle permet de sniper les monstres ou d'activer des interrupteurs à distance. Incontournable pour les fanas de Metal Gear ou Syphon Filter !



Les protagonistes

Spike

'est le héros branché que l'on trouve à peu près dans tous les bons eux vidéo : coupe de cheveu aérienne, T-shirt, short et paire de bas- ets. Notre jeune ami devra voyager à travers le temps, pour récu- érer tous les singes échappés du laboratoire.



Buzz

C'est le copain de classe de notre héros. Après avoir été happé dans la machine à voyager dans le temps avec Spike, il deviendra son pire ennemi. Qui tire les ficelles et manipule son cerveau ?



Cathy

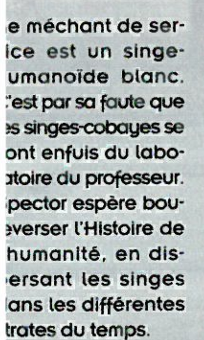
L'assistante du professeur a pour fonction de vous transmettre les informations concernant votre périple par le biais de son ordinateur. Personnage plus qu'inutile à la trame de l'histoire, elle ne fait que s'ajouter accessoirement aux nombreux protagonistes.



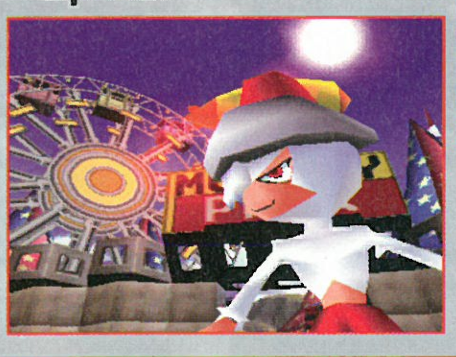
Le professeur

'e savant-fou occupe ses longues journées à abriquer des gadgets, les mêmes que vous uti- serez dans vos missions. Il vous guidera dans otre quête et vous prodiguera de nombreux onseils !

Spector



e méchant de ser- ice est un singe- umanoïde blanc. 'est par sa faute que es singes-cobayes se ont enfuis du labo- atoire du professeur. pector espère bou- everser l'Histoire de humanité, en dis- ersant les singes lans les différentes trates du temps.



Les singes

Ces petits animaux ne sont pas très rusés. Ils auraient même un très grand penchant pour la lâcheté. Cela dit, méfiez-vous tout de même de certains spécimens plus évolués, qui vous donneront du fil à retordre !

NOTES

PlayStation

17 — technique
Pour vous donner une idée, la ré sation technique se situe entre Sp et Crash Bandicoot 3.

16 — esthétique
Très mignon, le style enfantin exploité à merveille, comme à l'acc tumée dans ce genre de jeu, d'aille

17 — animation
Les déplacements s'avèrent très fluid Spike possèdent de très nombreus animations.

16 — maniabilité
La prise en main est assez compliqu mais, après un temps d'adaptation, personnage répond rapidement.

13 — sons
Les airs musicaux illustrent parfai ment l'ambiance bon enfant du je Cela dit, rien de marquant.

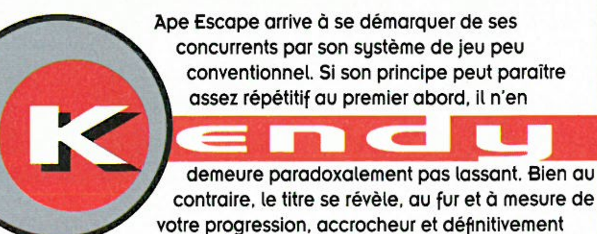
14 — durée de vie
Les plus jeunes progresseront len ment et les joueurs confirmés risqu de le terminer assez rapidement.

+ plus
Un titre entraînant.
Un gameplay novateur.

– moins
Une prise en main relativement diffic
Trop facile pour les initiés.

Intérêt 7/10

AVIS

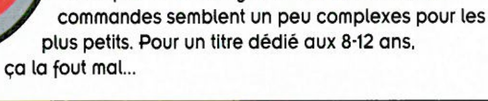


Kendy

Ape Escape arrive à se démarquer de ses concurrents par son système de jeu peu conventionnel. Si son principe peut paraître assez répétitif au premier abord, il n'en demeure paradoxalement pas lassant. Bien au contraire, le titre se révèle, au fur et à mesure de votre progression, accrocheur et définitivement amusant.

Willow

Pour un Mario-like, Ape Escape s'en tire plutôt bien, en tout cas beaucoup mieux que Croc 2. Il y a de bonnes idées, c'est plutôt joli à regarder, le Dual Shock est vraiment bien exploité et les situations sont franchement rigolotes. Néanmoins, les commandes semblent un peu complexes pour les plus petits. Pour un titre dédié aux 8-12 ans, ça la fout mal...





Omega Boost

EDITEUR............ SONY C.E. GENRE........................ SHOOTING

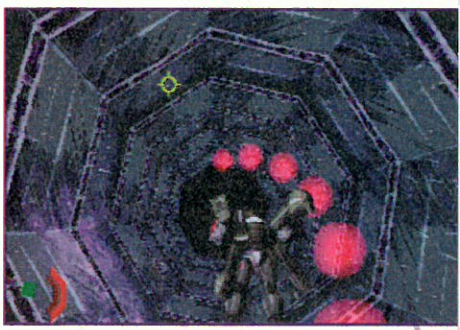
Polyphony cesse, pendant un temps, de nous faire de la bonne voiture et se lance dans le robot de combats, mais avec moins de succès. Omega Boost saura-t-il vous rallier à sa cause ?

PLAYSTATION

Ce n'est pas demain que Jean-Pierre Pernaut nous présentera des robots d'une quinzaine de mètres de hauteur capables de se déplacer à Mach 2 et de tirer des projectiles d'énergie pure à tête chercheuse. Et pourtant, ça existe, tout du moins dans le futur alternatif d'Omega Boost, complètement pourri par un virus informatique qui rend les machines autodidactes et agressives. La solution ? Plagier un célèbre film et repartir dans le passé pour changer les choses et éviter que le virus n'existe. Mais, comme toujours dans ces cas-là, une magie scénaristique est là pour empêcher n'importe qui de voyager dans le temps. Et, pour rendre la justice, le brave pilote, qui s'est sacrifié pour remplir cette mission, devra traverser neuf niveaux remplis d'appareils de combats intelligents et vicieux. Heureusement, il n'est pas à plaindre, puisqu'il possède un excellent robot de combats qui lui permet de tirer dans toutes les directions sans perdre sa trajectoire initiale. Et c'est là le point fort d'Omega Boost : proposer un jeu de tirs à 360° dans lequel on est complètement libre de ses mouvements. Premier avantage de la chose : on se sent libre et c'est super-bon, niveau sensations, que de descendre des nuées de crétins métalliques avant de faire un looping aussi rapide qu'improbable, physiquement parlant. Second avantage : les graphistes de Sony n'ont pas eu à modéliser des décors trop complexes car, généralement, les combats ont lieu dans le désert ou l'espace. Maintenant, les inconvénients, qui arrivent tels les impôts pour gâcher une fin d'année joyeuse : d'une part, c'est uuuuuuultra-répétitif et, d'autre part, la difficulté est extrêmement mal dosée. C'est simple, les niveaux à l'air libre se finissent les doigts dans le nez, la technique je locke-je file fonctionnant à merveille. Les niveaux à huis clos, plutôt injouables du fait de l'incontrôlable vitesse du robot, achèveront le joueur las de se cogner dans les diverses structures sans pouvoir rien faire. Bourrin mais amusant, Omega Boost est un bon produit défouloir, quasi-hypnotique, avec son décor qui défile très rapidement, mais tellement cher pour ce qu'il est, à savoir un gadget technique plus qu'un véritable jeu.

PlayStation







Le dernier boss du jeu propose des effets de déformation 3D jamais vus sur une PlayStation.

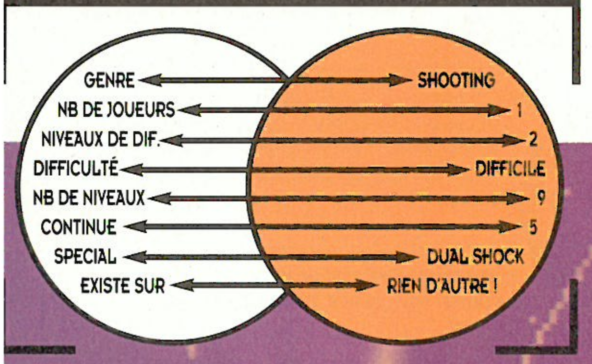


Omega Boost



Cette grosse aile volante lache un bon millier de bombes à chacun de ses passages au-dessus de votre tete.

fiche technique

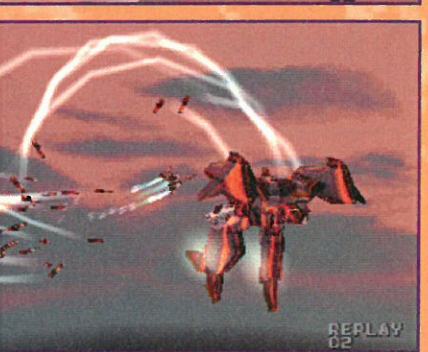


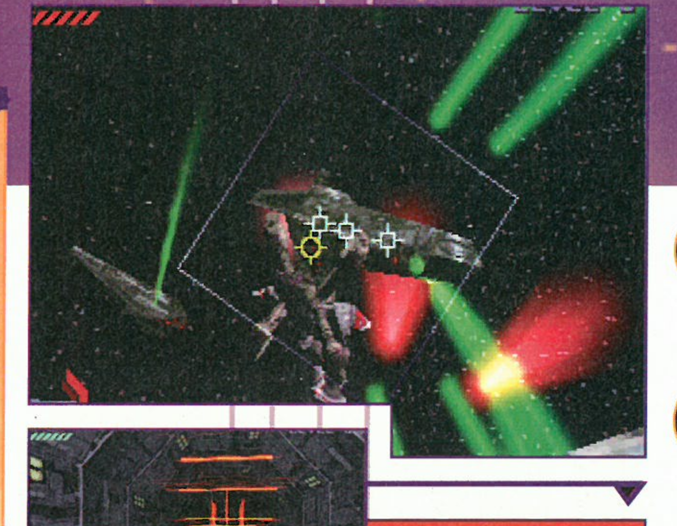


Replay Turismo

…arcissique est le mot qui vous plaît le plus dans …dictionnaire, vous serez comblé avec Omega …ost car vous pourrez à loisir revoir les meilleurs …ments de vos parties, grâce à un mode replay …eu près aussi bien fait que celui de Gran Turismo. …rmal, c'est (presque) la même équipe de …eloppement.









Des barrieres au laser que l'on esquive avec grace ou que l'on se mange lamentablement, au choix.

Cette grosse moto rappellera de bons souvenirs a ceux qui ont joue a Philosoma, premier shoot sur PlayStation.

…e boss, assez fourbe, regagne de la vie, en col…nt à lui ses divers membres. Le pire, c'est qu'il faut le détruire en temps limité.

Mecha mania

Entre chaque niveau, des scènes excellentes en images de synthèse viennent ponctuer l'action. Notons tout de même que le travail de design des mechas (robots) a été réalisé par Shôji Kawamori, papa des Valkyries de Robotech (Macross) et bien d'autres robots de l'univers des dessins animés japonais.

NOTES PlayStation

16 — technique
Certains décors sont affreux mais, dans l'ensemble, la 3D est fluide et les divers éléments se déplacent vite et bien.

16 — esthétique
Les bons gros mechas bien japonais, on aime ou on n'aime pas. Moi, j'apprécie, mais Elwood, lui, il ne peut pas.

18 — animation
Ultra-rapide et sans le moindre bug, le jeu prouve que la PlayStation peut surprendre aujourd'hui encore.

12 — maniabilité
Le robot répond bien et vite, mais le manque d'appréhension de l'espace dans les lieux clos rend le tout confus.

17 — sons
Les bruitages sont sobres et les musiques assez originales pour être mises en avant.

13 — durée de vie
Très difficile, le jeu rebutera. Plutôt que de relever le challenge, le joueur abandonnera certainement, dégoûté.

+ plus
Une action turbo-rapide.
La réalisation est irréprochable.

– moins
L'étonnante répétitivité.
Manque de maniabilité dans les espaces clos.

Intérêt 5/10

AVIS

Greg

J'adore Omega Boost, qui retranscrit à merveille ce que peut être un combat dynamique de robots bardés de réacteurs. Mais deux armes, c'est léger. Et surtout, l'insupportable caméra, qui colle les murs lors des combats en intérieur, rend toute visibilité impossible. Un excellent jeu d'occasion. Moi, perso, j'attends le Platinum. S'il arrive un jour… Ce qui est loin d'être sûr !

Tsr

Incontestablement, Omega Boost est un shoot them up original. Les cinq premières minutes, tout du moins. Très vite, on s'aperçoit que l'action est ultra-répétitive : je locke, je tire, je locke, je tire… En outre, les effets visuels, impressionnants au début, lassent rapidement. Bref, malgré une réalisation technique haut de gamme, Omega Boost ne passionne pas. Dommage, pour lui.







Legend of Kartia

EDITEUR........... KONAMI GENRE................. RPG TACTIQUE

Deux ans après être sorti au Japon, Legend of Kartia arrive en France. On aurait tendance à s'en plaindre, mais le genre qu'il représente – le tactical RPG – reste tellement peu représenté dans notre beau pays que l'on ne peut qu'être réjoui, en fin de compte...

PLAYSTATION

Legend of Kartia n'est pas un jeu à proprement parler. Pour moi, il faudrait davantage le ranger dans la catégorie des livres. Un joli livre de contes dont on tournerait les pages à l'aide d'un paddle et que l'on arrêterait de lire en utilisant un marque-page nouvelle génération appelé sauvegarde. Mais que l'on ne s'y trompe pas : on ne reste pas éternellement spectateur de la légende de Kartia. Il faut aussi s'impliquer parfois. Mais uniquement pendant les phases de combats. Tout ça pour bien mettre l'accent sur le côté « contemplatif » du soft. Les dialogues représentent la majeure partie du jeu, et il faut bien en être conscient. Toutefois, cela apporte une profondeur réelle aux scénarios et permet de s'attacher, comme rarement dans un jeu, aux protagonistes de l'histoire, dont on comprend au fur et à mesure les motivations profondes. Lorsque le jeu débute, vous pouvez choisir d'incarner Toxa Classico, jeune chevalier sans attaches, ou bien Lacryma Christi, une jeune fille à la morale stricte, respectueuse de Dieu et des lois. Le destin de ces deux héros est lié (18 « épisodes » par personnage) et il faudra les mener chacun au bout de leur aventure avant de pouvoir admirer la fin du jeu. Les phases tactiques de Legend of Kartia déroutent assez dans un premier temps. Il y a en effet beaucoup de choses à gérer et tout n'est pas très clair. Un mode entraînement bien pratique vous éclaire heureusement assez rapidement. En fait, il faut savoir que l'univers dans lequel vous allez plonger est régi par la magie de la « Kartia ». Des signes, sur des morceaux d'étoffe de différentes valeurs, permettent d'invoquer des pouvoirs plus ou moins puissants. Et même des objets. C'est ainsi que vous « fabriquez » vos propres armes et armures. Plus le temps avance et plus la Kartia que vous amassez se révèle de qualité. Vous pouvez alors faire apparaître des armures « de rêves », des épées « Kusanagi » ou bien encore des casques « Athéna ». Plus fort encore, certains personnages sont capables d'invoquer des créatures appelées « fantômes » (voir encart). Ces derniers se révéleront bien utiles lors des phases de combats et pourront, tout comme vous, accumuler des points d'expérience et devenir plus puissants. Sur le champ de bataille, toute l'astuce consiste à savoir quelle unité est meilleure contre telle autre, et de quelle façon on peut se servir de l'agencement du terrain (les lances sont plus efficaces lorsqu'on frappe vers le haut – le terrain peut être dénivelé - les haches lorsqu'on frappe vers le bas, etc.). Un combat savamment mené peut donc durer pas mal de temps. S'il ne fait pas oublier Vandal Hearts – et ne remplace pas le toujours très absent Final Fantasy Tactics – Legend of Kartia apporte une bouffée d'air frais à un genre malheureusement sous-représenté. A essayer.

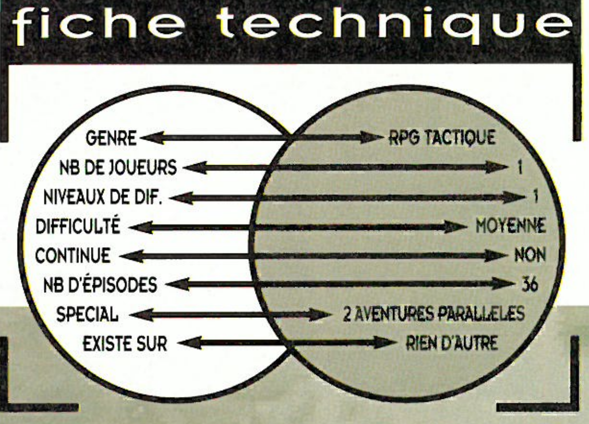
PlayStation



Lacryma et Toxa se rencontrent chacun dans leur scenario respectif.



Legend of Kartia







Certaines attaques magiques sont vraiment tres speciales...



Les fantomes-dragons font partie des créatures les plus puissantes. Elles peuvent, en outre, attaquer a distance.

Pierre-ciseaux-papier

Les « fantômes » que vous invoquez dans le jeu sont divisés en 3 catégories : les communs, les poupées et les ombres. Ils possèdent entre eux des rapports de force dont il faut tenir compte : le commun est plus fort que la poupée, qui est elle-même plus puissante que l'ombre, celle-ci se révélant, pour finir, supérieure au commun. C'est le schéma classique du fameux « pierre-ciseaux-papier », et il faut garder cela en mémoire lors des combats, sous peine de prendre des raclées mémorables...







Vous decouvrez parfois les pensees profondes de chaque individu. Cela s'avere souvent revelateur ou amusant...



Vous pouvez jeter un coup d'œil aux caracteristiques de tous les personnages, y compris ennemis.

akuro PF 100
rdinaire
Compatible 34 34 34
NV 10
Attaque 9
Rapport de frappe 110
Défense 15
Vitesse 12
Portée: Direct 1
Défense magique: Feu 69, Eau 42, Vent 33, Terre 76
rce de l'Equip
Katana d'argent
Chapeau rouge +4
Toge rouge +4
Bottes +4
Possession de l'article.
Capable de créer Fantôme

La traduction

Découvrir un jeu traduit en français apporte souvent son lot de surprises. Legend of Kartia ne déroge pas à la règle. Ce qui est amusant, c'est le langage familier que les personnages adoptent et ce quel que soit leur statut social ou leur fonction. Les phrases font souvent penser à du langage parlé et se retrouvent amputées de quelques mots qui leur donneraient pourtant plus de classe. Les « ne », en particulier, sont souvent absents (« je voudrais pas qu'il leur arrive quelque chose. »...). Et puis, il y a les expressions familières rigolotes (« Oh, purée ! », « Je suis un boulet pour tout le monde. », « C'est cool de faire son intéressant. », « C'est quoi un gigolo ? »...) qui donnent un charme - on va appeler ça comme ça - inattendu au jeu. On aime ou on n'aime pas. La traduction est loin d'être parfaite, c'est clair, mais cela ne gâche pas le plaisir de jeu. Heureusement.

NOTES

PlayStation

12 technique
Pas d'effets grandioses. Personnag en 2D, décors simples... Ça n'en a p moins son charme.

14 esthétique
Kartia n'est pas franchement bea Le character design d'Amano appo heureusement beaucoup.

13 animation
Les persos possèdent une palette li tée de mouvements. Ça bouge lorsq y a invocation de pouvoirs magiqu

15 maniabilité
On se perd un peu dans l'arbore cence des menus au début. Ensui tout paraît plus clair, presque facil

14 sons
Des musiques de circonstance, c collent à l'ambiance sans être mém rables.

15 durée de vie
Kartia se découvre lentement. Les co bats peuvent être longs et les phas de « parlote » presque interminabl

+ plus
Un système de scénarios parallèle Histoire riche et attachante.

– moins
Réalisation moyenne.
Enormément de textes à lire.

Intérêt 6/10

AVIS — Chris

On peut reprocher bien des choses à Legend of Kartia : ses séquences de dialogues interminables, sa réalisation indigne d'une PlayStation, son côté faussement compliqué... Je le concède, il n'est pas parfait. Néanmoins, il a un mérite essentiel : celui d'être là. Le marché du RPG tactique est restreint. Dans ces conditions, il ne faut pas faire la fine bouche...

AVIS — Greg

Legend Of Kartia arrive bien tard en France. Entre-temps, l'eau a coulé sous les ponts, des tas de gens sont morts, bref, ça date. Heureusement, on peut se dire que le jeu, à défaut d'être beau, sera au moins intéressant. Ce qui est le cas, fort heureusement. Mais c'est surtout par son ambiance bon enfant et son scénario rondement mené que LOK séduira ses joueurs qui, de toute façon, sont amateurs du genre.



Pokémon

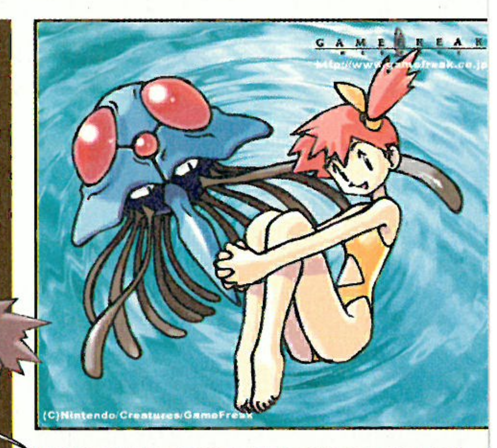
EDITEUR............ NINTENDO GENRE.............................. RPG

Après 4 ans d'attente, Pokémon, jeu événement aux Japon et aux Etats-Unis, arrive enfin dans une version française. Avant sa sortie en octobre prochain en France, voyons ce que donne la version U.S.

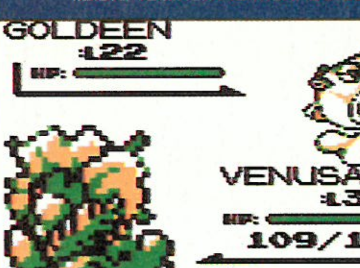
GAME BOY COLOR

Meilleur jeu produit par Nintendo pour la Game Boy depuis Zelda, Pokémon est un RPG ultra-ingénieux. Dans un monde imaginaire légèrement enfantin, vivent les Pocket Monster. On peut apprivoiser ces derniers, pour s'en faire des animaux de compagnie que l'on mènera ensuite au combat. C'est un peu la mentalité : « j'aime mon pitbull » pour les 8-10 ans. Les plus grands entraîneurs du monde, les Pokémon Leader, possèdent chacun leur salle de combats (dojo), un peu comme des maîtres en arts martiaux. Le héros du jeu va se voir confier, par le professeur Oak, expert en Pocket Monster, la tâche de réaliser un index de tous les monstres existants et, accessoirement, de vaincre tous les leaders pour récupérer leurs badges. RPG pur et dur, Pokémon ne déroge pas à la règle et propose des combats en tour par tour et des montées de puissance grâce à des points d'expériences acquis. Mais le principe génial qui donne tout son intérêt au jeu réside dans le fait que ce n'est pas le joueur qui combat, mais les monstres qu'il aura capturés. Ces derniers sont au nombre de 151 et sont de diverses natures (eau, feu, fantôme, végétal, électrique). De plus, ils peuvent évoluer soit en prenant de l'expérience, en ingérant des objets ou en étant échangés avec un partenaire via le câble link de la Game Boy. Et c'est aussi à ce niveau que le génie de Nintendo est intervenu, puisque Pokémon existe en deux versions différentes (Red et Blue) qui ne renferment pas les mêmes monstres. Ce qui oblige donc à acheter deux jeux (pratique, mais pas drôle) ou à jouer avec un pote qui possède une autre version. D'une durée de vie très longue, ce titre génial malheureusement méconnu en France mérite que tout le monde s'y mette. Le meilleur jeu Game Boy de l'année, sans aucun doute. Une petite réserve : la version testée ici était une version américaine fournie par Nintendo. Le jeu sera intégralement traduit en français, mais nous n'avons pu en vérifier la qualité.

GAME BOY COLOR

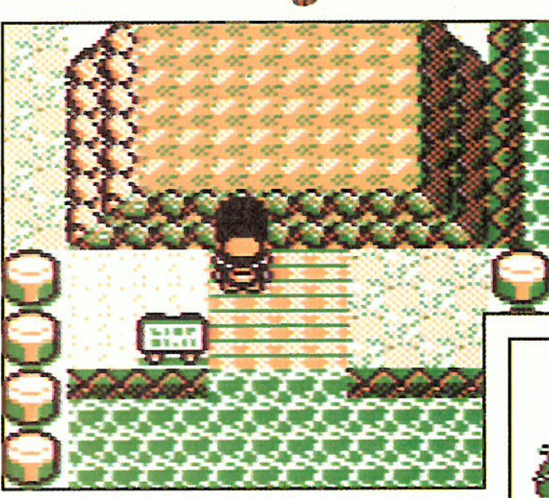


L'ecran des combats est tres clair et lisible, facilitant la maitrise du jeu.



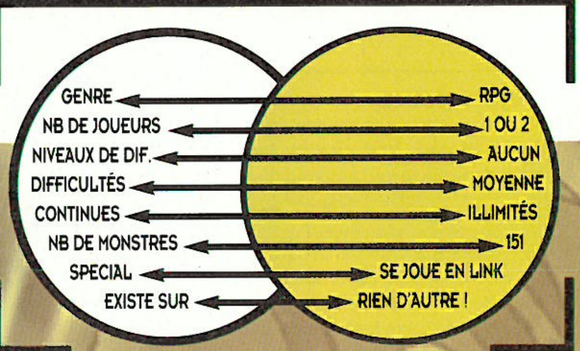


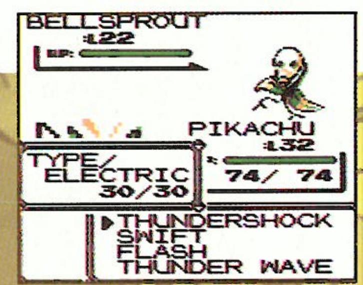






fiche technique





L'index recense les Pokemons que vous avez rencontrés, mais ne compte que ceux que vous avez captures.

MEOWTH
SCRATCH
HT 1'
WT 9.
No.052
Adores circular
objects. Wander
the streets on



Snorlax est un gros monstre paresseux qui vous empechera a plusieurs reprises de passer. Il faudra donc trouver un moyen de le reveiller, puis de le vaincre ou le capturer.

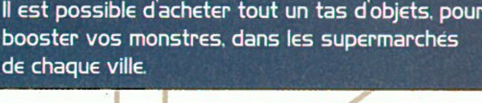


Lorsque vous aurez capture de puissants Pokémon, vous serez apte a deplacer de grosses pierres qui vous bloquent le passage.

A la difference des monstres sauvages, les nstres des humains qui vous defieront durant le jeu ne peuvent pas etre captures.







Il est possible d'acheter tout un tas d'objets, pour booster vos monstres, dans les supermarchés de chaque ville.

ISHERMAN wants
o fight!



sera possible d'apprendre a nager a certains de vos monstres pour traverser de grandes etendues d'eau.

NOTES

GAME BOY COLOR

17 — technique
Même si ce jeu n'est qu'une cartouch N&B, les graphismes sont variés extrêmement détaillés.

18 — esthétique
Au niveau du design, les divers env ronnements ainsi que les monstres tr amusants sont parfaits.

13 — animation
Une animation légèrement saccadé et pas multi-directionnelle. Les cor bats sont statiques.

18 — maniabilité
Des menus clairs, simples et facile d'accès. Tout le contraire du form laire des impôts, quoi.

15 — sons
Des thèmes simples et légèreme répétitifs, rattrapés par de très chouett bruitages.

20 — durée de vie
Une fois le jeu fini, ce qui vous pre dra quand même une vingtain d'heures, vous devrez découvrir tou les Pokémon.

+ plus
Un principe de jeu génial.
La durée de vie est quasi-illimitée.

– moins
Le jeu est assez ancien...
...et n'est donc pas en couleur.

Intérêt 9/10

AVIS

Greg

Cela va bientôt faire trois ans que je joue à Pokémon en version japonaise et je ne m'en lasse pas. C'est dire si la durée de vie du soft est assurée. Techniquement un peu simplet puisqu'il n'est pas en couleur, Pokémon n'en est pas moins un chef-d'oeuvre que je ne saurais que conseiller à tous ceux qui aiment les jeux bourrés de petits secrets. C'est trop bien de jouer à Pokémon !

Kendy

Bon sang, ma très précieuse Game Boy revient à la vie avec cet auguste jeu ! Pokémon et ses animaux marrants m'ont vraiment bien plu, et je les conseille à tous ceux qui veulent connaître de nouvelles sensations bien bourgeoises sur la reine des portables. Long et intéressant, voilà un bon petit jeu de rôles comme il en manquait sur ma console chérie. Vive les Pokémon... du monde !



Bugs Bunny Voyage à Travers le Temps

EDITEUR............ INFOGRAMES GENRE .... MARIO-LIKE

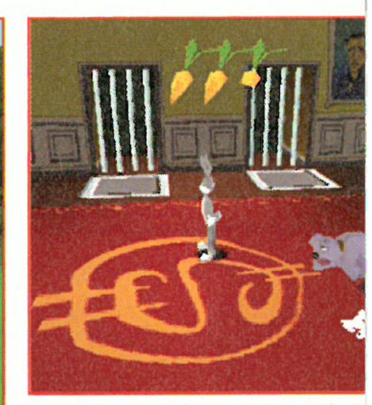
Tiens, subitement, j'ai une petite faim... j'boufferais bien un lapin protéiné avec de grandes oreilles, moi. Ah ! Ah ! Ah ! Hey, Bugs, viens voir ma nouvelle casserole !

Bugs Bunny
Voyage à Travers le Temps

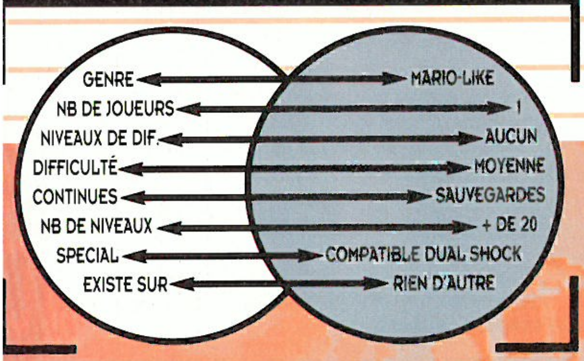
Laaapin... laaapin ! Après la scandaleuse adaptation des aventures d'Asterix et Obélix, il y en a certainement beaucoup parmi vous qui pensaient que Bugs Bunny allait finir en civet dans nos colonnes. Heureusement pour Infogrames, sa réputation de premier éditeur européen et sa crédibilité, la star de la Parade des Dessins Animés a été traitée avec un peu plus d'égard. On rangera donc gentiment les fusils dans leur étui et on remettra la saison de la chasse à plus tard. C'est un fait, Bugs Bunny Lost in Time ne confine pas au génie, il s'agit là du énième Mario-like de la PlayStation et l'action se résume à résoudre des petits puzzles en déplaçant des éléments du décor et à ramasser un certain nombre d'objets (au hasard, des carottes !) pour débloquer les différents niveaux. Quant au scénario, on nage, comme il se doit, en plein drame kafkaïen : un gros Bugs Bunny a confondu une machine à remonter le temps avec un distributeur de jus de carottes ! Malgré tous ces poncifs, les développeurs de Behaviour Interactive (Jersey Devil, souvenez-vous) ne s'en sont globalement pas trop mal sortis et évitent adroitement le four. Tout d'abord les niveaux (une bonne vingtaine) collent parfaitement à l'esprit toons. On retrouve effectivement les environnements, les teintes et les ambiances débiles des D.A. de la Warner. D'autre part, à l'instar d'un Gex ou d'un Crash Bandicoot, Bugs a le mérite de proposer des situations variées avec notamment des phases de courses et des affrontements de boss de fin de stage vraiment amusants. Les principaux reproches qu'on peut formuler à l'égard de ce titre concernent donc certains détails de jouabilité, à savoir l'inertie un peu bizarroïde qui rend les sauts délicats et des petits problèmes de focus de caméra. Certes, on ne s'attendait pas à du Miyamoto, ces imperfections ne constituent pas non plus un rempart à l'amusement mais la maniabilité aurait quand même mérité un tuning plus rigoureux. Evidemment, c'est ce qui coûte à ce titre une note d'intérêt supérieure.



L'arme ultime de Bugs' Bunny : le coup de patte dans l'cul !



fiche technique





Les décors sont dans l'ensemble assez vides... ceux du dessin animé le sont aussi. Bien pratique tout ça.



Des phases de courses pas très originales mais assez réussies.



Bugs passe en mode furtif : il marche sur la pointe des pattes ! Il peut aussi nager et se servir de ses oreilles pour planer.

Classicos

système de progression de Bugs Bunny Lost in ne est calqué sur celui de Jersey Devil. Quoi de ıs normal, ces deux softs ont été développé par nême équipe. Le jeu comprend en tout 5 époques : e paléolithique, le Moyen Âge, le temps des ates, la prohibition (les années 30, quoi) et, bien , le futur dans lequel vous devrez affronter Marvin petit homme vert. Chacune de ces époques se ise en 4 voire 5 zones qu'il vous faudra débloer. Pour y parvenir, vous devrez nécessairement nener à Merlin (matez la photo, on dirait Frannstein obèse !) un nombre défini d'objets ; pour plupart, des carottes en or, des caisses ACME encore des réveils. Nous, on aurait souhaité elque chose de plus original, mais bon, on a abitude.

Une licence exploitée correctement



L'utilisation des objets (torche, maillet, bombe) se fait en temps limité. Une bonne idée.

NOTES

14 — technique
Le jeu tourne en mid resolution. Clipping un peu trop prononcé dans les niveaux ouverts.

14 — esthétique
3D assez simple mais parfaitement dans le ton du D.A. Bonne modélisation des personnages.

15 — animation
Des animations très « toons » et un moteur de jeu relativement fluide.

13 — maniabilité
L'inertie de votre lapinou rend certains sauts hasardeux. Angles de caméra pas toujours pratiques.

16 — sons
Les voix du dessin animé, des musiques rigolotes et des bruitages de toons. Le bonheur !

15 — durée de vie
Une bonne vingtaine de niveau, des situations amusantes et variés. Vous ne ferez pas le tour du jeu en 20 minutes.

+ plus
Fidèle à l'esprit des D.A.
Des situations débiles à souhait !

– moins
Rien d'original.
Des sauts parfois crispants.

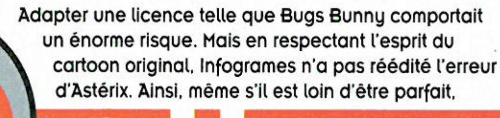
Intérêt 6/10

AVIS

Willow

Bugs n'a pas l'étoffe d'un hit en puissance. Cependant, les niveaux sont bien conçus, les situations sont variées et l'ambiance de la Parade des Dessins Animés a été parfaitement respectée. Bref, à l'inverse d'Astérix et malgré quelques imperfections, nous sommes bel et bien en présence d'un jeu. J'en connais qui ont eu chaud !

Gollum



Adapter une licence telle que Bugs Bunny comportait un énorme risque. Mais en respectant l'esprit du cartoon original, Infogrames n'a pas réédité l'erreur d'Astérix. Ainsi, même s'il est loin d'être parfait, BB s'en tire honorablement. Un peu mou et pas toujours très beau, il s'avère toutefois assez sympathique et varié pour satisfaire les plus jeunes.

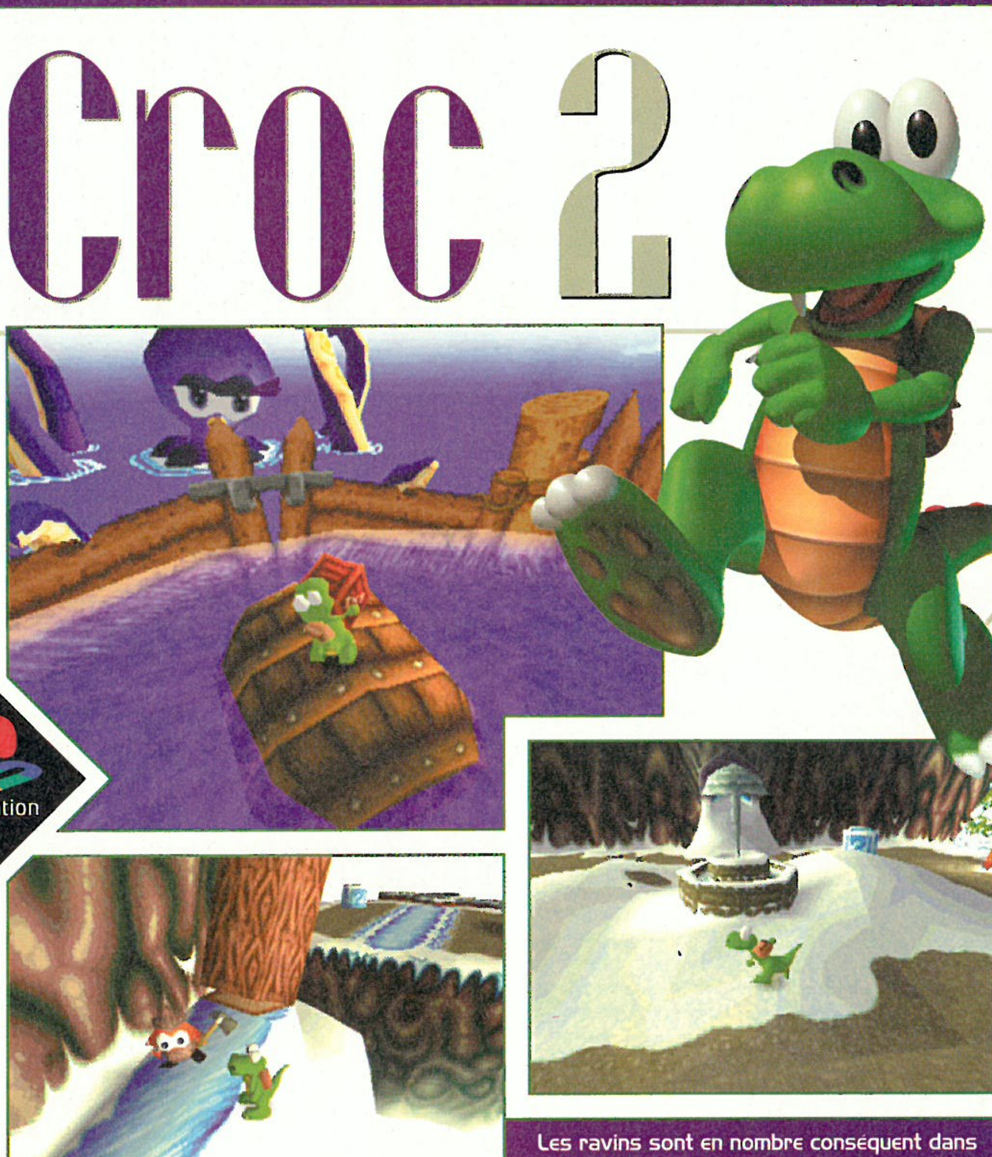


Croc 2

EDITEUR........... FOX INTERACTIVE GENRE.................. PLATE-FORME

Le premier opus était trop facile. Eh bien, il semblerait que l'erreur soit corrigée, avec cette suite carrément trop... difficile ! Graphismes et moteur 3D excellents mais crise de nerfs à la clé...

La merveilleuse île de Gobbos se retrouve une nouvelle fois en péril, le temps d'un second volet d'un jeu de plates-formes placé sous le signe de... la crise de nerfs ! En effet, ne ménageons pas le suspense : Croc le gentil petit crocodile connaîtra les affres ignobles de la mort à répétition ! Pourquoi ? m'interrogerez-vous le front plissé par l'incompréhension. Tout simplement parce que Croc 2 est archi-difficile ! Voilà, le postulat de base est lâché ! Non qu'il y ait des tonnes de monstres, bien au contraire, ceux-ci s'avèrent toujours aussi discrets dans cette suite. En fait, on lui doit ce niveau de difficulté incommensurable à sa maniabilité étrange, et ce pour deux raisons essentielles. D'une part, la vue de caméra se place la plupart du temps de façon incongrue (vue parfois bloquée devant Croc ou mauvais angle) et d'autre part, notre héros retombe bien trop rapidement sur le sol après un saut. Ce principal défaut d'inertie vous empêche d'évaluer les distances correctement, ce qui vous entraîne le plus souvent au fin fond des précipices ! D'autant plus que les plates-formes mouvantes ainsi que les promontoires temporaires sont légion ici, et donnent alors lieu à de très somptueuses défenestrations ! Trop sensible au stick analogique et trop rigide à la croix de direction, il aurait fallu une maniabilité intermédiaire, pour que Croc 2 connaisse le plaisir de la prise en main d'un Mario 64 par exemple. De plus, vous ne possédez que trois vies de base. La première vous offre quatre cœurs alors que les deux suivantes, aucun ! Ce qui sous-entend un parcours sans-faute de votre part pour les dernières parties qui, en cas d'échec, vous obligent à recommencer la totalité du niveau malgré les sauvegardes de votre Memory Card ! Argh ! Pour un titre censé s'adresser aux tout-petits, la jouabilité aurait du être dosée de façon plus judicieuse ! Cela dit, et pour tempérer cet avis assez critique je vous le concède, le constat se révèle moins désolant du côté de la réalisation. En effet, les graphismes sont magnifiques et le moteur 3D, remarquable. En bref, Croc 2 comme la Clio de Renault, a tout d'une grande : grande richesse et variété de jeu, et une production bien « léchée ». Cependant, son défaut de jouabilité constitue une tare trop lourde pour en faire un must du genre. Ça donne envie de s'acheter des pompes en croco, tiens...

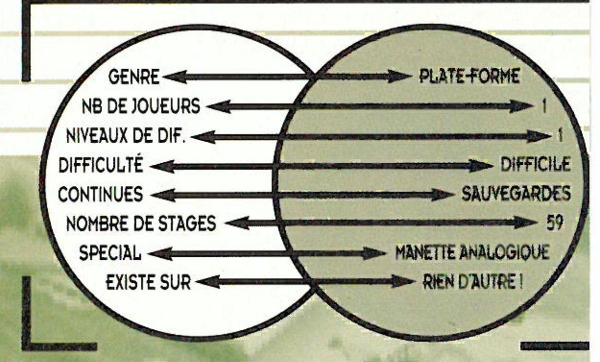


Les ravins sont en nombre conséquent dans ce second épisode.



Croc peut pousser des objets pour atteindre des hauteurs inaccessibles jusqu'ici.

fiche technique



GENRE	PLATE-FORME
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUES	SAUVEGARDES
NOMBRE DE STAGES	59
SPECIAL	MANETTE ANALOGIQUE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE !



Les caisses renferment le plus souvent des diamants qui vous octroient une vie supplementaire.

Croc 2 ne s'adresse qu'aux experts du paddle adeptes de la philosophie Zen !

NOTES

PlayStation

17 — technique
Du travail chiadé : graphismes fins moteur 3D remarquable. Rien à redire

15 — esthétique
On retrouve le même design que cel de la première mouture. C'est tou mignon et coloré !

15 — animation
Croc ne possède pas beaucou d'animations différentes. Mais se mouvements sont réalistes et fluide comme ses coups de queue !

10 — maniabilité
Croc retombe trop vite lors d'un sau ce qui le rend particulièrement impré cis. Vues de caméra pas géniales.

17 — sons
De très belles musiques d'ambianc qui auront eu le mérite de marquer vie l'ami Chris !

19 — durée de vie
En vous focalisant sur un niveau pa jour, vous en prendrez pour 59 jours

+ plus
Des graphismes très mignons.
Des objectifs variés.

– moins
Une difficulté hallucinante.
Une maniabilité exaspérante.

Intérêt 5/10

AVIS

Kendy

Derrière ses allures de super-production, Croc 2 couve une maniabilité défaillante qui en énervera plus d'un. Il est d'autant plus regrettable que le soft s'avère varié en actions et qu'il possède une réalisation remarquable. La grande déception du mois, en somme. (Ndlr : par Kendy de sa maison de repos en Normandie après des heures passées sur Croc 2...)

Willow

Etrange... Le titre d'Argonaut Software est soi-disant destiné aux tout petits et pourtant passer ne serait-ce que le deuxième niveau tient de la gageure ! Les angles de caméra, beaucoup trop fermés, empêchent d'anticiper les dangers et rendent l'appréciation des distances vraiment difficile. Gênant pour un jeu de plates-formes.



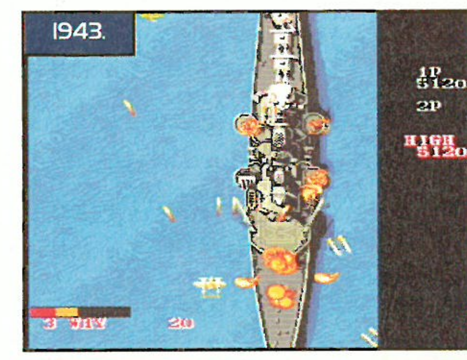
Capcom Generations

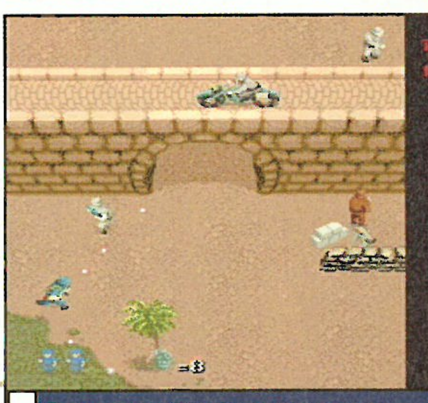
EDITEUR .... **CAPCOM/VIRGIN** **GENRE** ... **COMPILATION DE JEUX D'ACTION**

La « Capcom Generation » est celle qui écumait les salles d'arcade durant les années 80. Perdus entre un Pac-Man et un Rygar, il y avait souvent des titres Capcom, dont on se souvient avec nostalgie aujourd'hui. Retour vers le passé, avec une compilation étonnante...

PLAYSTATION

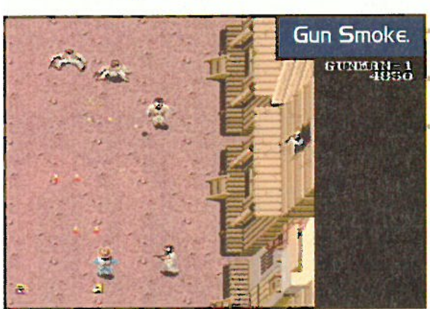
Découvrir Capcom Generations fait naître une foule de sentiments contradictoires. D'abord, on voit que tout tient sur 4 CD, qu'il y a 13 jeux et que tout cela est proposé au prix attractif de 249 francs. Là, on se dit que, chez Virgin, ils sont forts et on dit bravo. Et puis ensuite, on se penche de plus près sur les produits proposés et on découvre sans surprise que ce sont de super vieux jeux qui sont ici réunis. On les redécouvre avec plaisir mais, en même temps, on ne peut s'empêcher de se dire que tout cela n'apporte rien et qu'il serait temps de les laisser là où ils se trouvent déjà bien : dans nos mémoires. Chacun se fera son opinion là-dessus... Toujours est-il que cette compilation est dense et qu'il est temps d'en parler plus avant. Commençons avec le premier volume : **Wings of Destiny**. Ce premier CD réunit les jeux 1942, 1943 et 1943-kaï. Du 100 % shoot them up donc. Ici, l'art de passer entre les balles se révèle indispensable et il faudra des nerfs d'acier pour arriver au bout de chacun des titres. Vous me direz, c'est à peu près le cas pour tous les jeux de cette compil... Le second CD, **Chronicles of Arthur**, est sans aucun doute mon préféré. Il réunit Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghost et Super Ghouls'n Ghosts. Ce sont des titres qui ont marqué leurs époques et qui font vraiment partie du nec plus ultra de la légende capcomienne. J'aime et ne me lasse pas d'aider Arthur à vaincre zombis et autres créatures maléfiques, pour aller délivrer sa princesse. Le troisième volume, **The First Generation**, propose des jeux vraiment très vieux et assez peu connus : Vulgus, Exed Eyes, Son Son et Higemaru. Les deux premiers sont des shoot them up. Son Son fait dans le jeu de plates-formes stressant, avec un scrolling qui avance constamment et des ennemis qui viennent vous attaquer sur différents étages (euh, regardez la photo, vous allez comprendre). Reste Pirate Ship Higemaru, sorte de Pac Man détourné dans lequel vous devez vous débarrasser de pirates à l'aide de tonneaux. Pour finir, le dernier CD de la compilation, **Blazing Guns**, réunit Commando, Mercs et Gun Smoke. C'est à du jeu d'action pur et dur que nous avons affaire. Commando reste un classique indétrônable, et on s'amuse toujours beaucoup à jouer les soldats aux munitions infinies perdus dans la jungle. Voici une compilation qui a le mérite de la diversité. Elle réunit des informations et des visuels sur chacun des titres qu'elle contient et se révèle de qualité. Néanmoins, seuls les nostalgiques trentenaires y trouveront leur compte. Les autres, plus jeunes, devraient avoir du mal à se replonger dans ces titres qui ont pourtant compté dans la grande Histoire du jeu vidéo...


1943.


Commando : il faut y avoir joue au moins une fois dans sa vie.

Capcom Generations


Super Ghouls'n Ghosts.

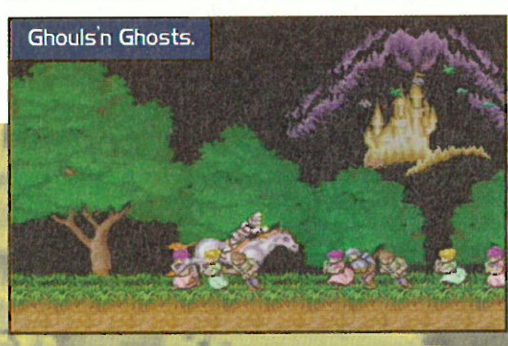

Gun Smoke.



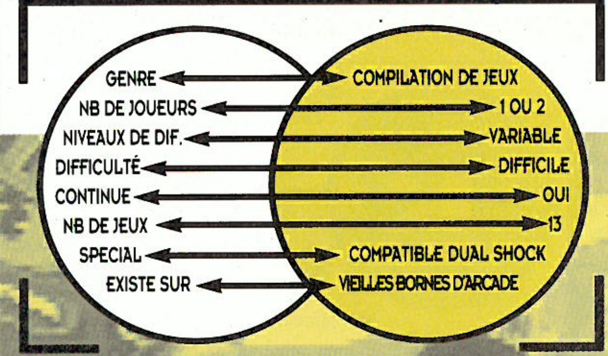
Ghost'n Goblins : Arthur, tout nu, face a la gargouille de Capcom.



Son Son.


Ghouls'n Ghosts.







Un souci de bien faire appréciable

r chacun des jeux inclus dans cette compi-n, un mode « collection » est disponible. Ce ier renferme des visuels et différentes infor-ons. La section tips, par exemple, vous donne iques conseils pour être plus performant. tion « cast », elle, vous présente les diffé-s personnages (ou les différentes machines) entes dans le jeu, avec leurs caractéristiques aque, de déplacements, etc. Vous z, aussi, souvent l'occasion d'écou-s anciens thèmes musicaux de ces rents jeux remis au goût du jour. , pour terminer, sachez que la sec-« secrets » ne se dévoile que lorsque avez rempli des conditions parti-res (réussir un high score, ramas-n certain nombre de bonus, etc.).

NOTES

05 — technique
Euh, ce sont des jeux vieux de 10 ou 15 ans. Faut pas trop en demander non plus.

09 — esthétique
Des graphismes simples qui vont à l'essentiel. On ne s'embarrassait pas de formes en 3D à l'époque...

13 — animation
Bon, on ne peut pas dire que les mouvements des persos soient décomposés à mort. L'ensemble reste fluide toutefois.

12 — maniabilité
La vieille école du jeu vidéo était très dure. Les commandes sont simples mais les jeux se révèlent difficiles.

10 — sons
Des « bip-bouep » sans grande classe vous accompagnent parfois, mais il y a aussi des remix de vieilles musiques.

19 — durée de vie
13 jeux. Et pas faciles. Vous en avez pour un bout de temps avant d'en faire le tour. Bon courage.

+ plus
13 jeux pour 249 francs ! Génial pour les nostalgiques.

– moins
C'est vieux tout ça, c'est vieux... Difficile au point d'en être décourageant.

Intérêt 5/10

AVIS

Chris

Intéressant. Cette compilation me fait penser à ces vieux livres que l'on conserve avec une certaine fierté même si on est sûr de ne plus jamais les relire. Ce sont des classiques. Ils ont beau être poussiéreux, ils n'en restent pas moins attachants. Les curieux et les nostalgiques peuvent se laisser tenter. Quant aux autres, ils n'ont même pas dû lire ces deux pages...

Greg

Ahhh, les vieux jeux de Capcom, ça c'est du bon jeu à l'ancienne comme on n'en fait plus. Et peut-être que cela vaut mieux ainsi. Car passés les premiers moments de nostalgie où l'on lance les habituels «Oh super» ou «Tu te souviens» et autres «Ouah, trop fort!», on ne fait plus grand-chose de ce produit, d'autant que les vrai fans les ont toujours conservés, leurs vieux jeux. Si on a envie de se faire une soirée rétro?



Toutes les sort

Europe



TSR

on jeu du mois : yphon Filter (PS)
a prédiction pour la n du monde : « Vous avez les p'tits gars, je pense vraiment que la n du monde arrivera orsque nous termineons de boucler le anard ! » Il faut réciser que TSR est ur les nerfs car le ournal avance à pas e fourmis. Vive le ress !



TRAZOM

on jeu du mois : -Rally 2 (PS)
a prédiction pour la n du monde : « Il ne a rien se passer du out. On va regarder es grands prix de ormule 1 à la télé usqu'à notre mort. Et , vraiment, tout est it. » Précisons que razom n'a pas dormi epuis trois jours et aite la question ar-dessus la jambe.



RAHAN

on jeu du mois : ilent Hill (PS)
a prédiction pour la n du monde : « L'Arc le Triomphe est une orte dimensionnelle ur l'Enfer. Le Soldat nconnu va se lever et ener les armées de Enfer sur nos gueules our l'Armageddon. ieux vaut tracer des entacles autour de os maisons. »

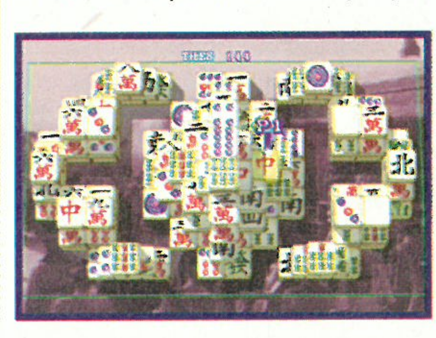
Fini les intro du genre « ce mois-ci bla bla bla », « ce mois-ci bli bli bli », etc. Parce que l'Apocalypse n'est plus très loin, certains éditeurs se sont dit : « à quoi bon ? » Conclusion, plutôt que d'achever leurs jeux, ces derniers sont partis en vacances, afin de profiter de la vie avant l'Armageddon (pas le film, le vrai truc de la Bible). Grâce à Paco Rabanne, nos zappings se portent bien. Comme quoi, l'Apocalypse, ça a du bon.

Shangaï True Valor



J'ai découvert le jeu de Shangaï, un jour, sur l'ordinateur d'une secrétaire de rédaction. Entre deux articles, en guise de passe-temps, elle s'amusait à résoudre le problème posé par tous ces petits dominos ornés de nombreuses figures et elle semblait y prendre, ma foi, un certain plaisir. Retrouver ce jeu sur PlayStation m'amuse donc beaucoup. Néanmoins, sorti de la trame de mes souvenirs, je dois bien avouer que ce titre n'a pas grand-chose pour lui. Certes, le coup des dominos qu'il faut valider par paires peut être assez prenant. Je le concède. Il y a même un mode deux joueurs et quelques options spéciales qui vous permettent, par exemple, de vous essayer à un Shangaï « 3D » sur lequel les dominos sont posés sur les quatre faces verticales d'un cube. Shangaï True Valor a des qualités. Il reste néanmoins très marginal et n'intéressera qu'un public très restreint. Et « sinophiles ». Réussir à mémoriser les signes chinois inscrits sur certains dominos n'est pas toujours facile. Et puis, il faut bien avouer que le jeu n'est pas très beau. Même pour 299 francs, on ne peut pas dire que ce soit une bonne affaire...

Chris







3/10 EDITEUR : UBI SOFT MACHINE : PLAYSTATION

Attack of the Saucerman

Après le Roswell de Pradel, voici celu de la pauvre chouette Psygno. Attack of the Saucerman vous propose, en effet, d'incarner un alien difforme aux yeux globuleux et vitreux. Une première sur PlayStation ! Séquestré par les forces militaires américaines, vous allez devoi vous échapper, puis explorer les méandres de l'Area 51, afin de retrouver les pièces de votre soucoupe volante. Délibérément débile et parodique, ce petit jeu d'action se prend malheureusement les pieds dans le tapis, en grande partie à cause d'une maniabilité pous sive à souhait et d'une réalisation souf freteuse indigne d'une console 32 bits arrivée à maturité. Comme de toute manière le concept n'a rien d'origina et que les innovations se comptent su les doigts d'un manchot, on évitera soi gneusement d'investir ses précieux deniers dans cette série Z affligeante de médiocrité. Avec un peu de chance G-Police 2 devrait permettre à Psygnosis de poursuivre en beauté.

Jean





2/10 EDITEUR : PSYGNOSIS MACHINE : PLAYSTATION

es européennes



KENDY
Son jeu du mois : Syphon Filter (PS)
Sa prédiction pour la fin du monde : « Y aura sûrement que dalle pour deux raisons. Dieu, il a créé puis il est parti. Sinon, Satan a lu la Bible et a réussi à anticiper les desseins de Dieu. Je crains que Dieu ne se soit fait avoir... »



360



0 est un jeu de courses en motojet si nable que je n'ai aucune difficulté à re le plus mauvais entre lui et Virus. est dire. Le concept du mode 360 (pasge en vue subjective pour shooter derre soi) aurait pu valoir quelque chose. seulement les développeurs l'avaient ndu plus attrayant. L'idée était origile mais elle est réalisée de telle façon 'elle n'a aucun intérêt. En plus, graiquement c'est horrible, avec de nomeux éléments non finis (la moitié des itages sont inexistants, les explosions nt moins belles que ce qu'on a connu 16 bits, certains bonus n'ont aucun et visible). On commence presque à nser à une note négative, tant c'est olérable de voir de telles horreurs tir sur PlayStation. Décidément, Cryo croche la vedette ce mois-ci.

RaHaN



1/10 EDITEUR : CRYO MACHINE : PLAYSTATION



Pool Palace

ur un jeu de billard, Pool Palace posde de nombreux atouts : un mode ry dans lequel vous pariez de l'argent ec votre adversaire, une option prac- pour s'entraîner et une section trick ot pour verser dans le billard artisue. Comme dans tous les softs du nre, vous pouvez régler l'impact de queue sur la blanche ainsi que son angle d'attaque avec les boutons de la tranche, pour effectuer des effets comme le massé. Si l'angle de vue ne vous convient pas, il sera aussi possible de fixer le vôtre, via la croix de direction. Pourtant, derrière ces aspects positifs, Pool Palace souffre de petites tares. En effet, le choix de l'intensité de la frappe reste encore approximatif (pas d'indication ni de jauge) et le comportement physique des boules ne fait pas preuve d'un certain réalisme, comparé à Virtual Pool sur N64, par exemple. Il y a encore du progrès à faire dans ce domaine.

Kendy





5/10 EDITEUR : UBI SOFT MACHINE : PLAYSTATION



A Bug's Life

Outch ! C'est la première fois de mon existence que je vois un jeu T.H.Q. qui reste jouable et techniquement satisfaisant. A Bug's Life sera-t-il le titre qui permettra à l'éditeur d'améliorer son cursus ? Il semblerait bien que oui. Je ne vous apprendrai rien en disant que



le titre est tiré du film de Disney, puisque celui-ci a fait un carton auprès des plus jeunes, lors de sa sortie. Sinon, le soft s'inspire du scénario global du long métrage et vous propose d'incarner Tilt la fourmi dans un jeu de plates-formes très conventionnel. Votre personnage ne peut que courir et sauter, ce qui paraît assez limité en termes de variété d'actions. Cela dit, c'est avec un réel plaisir que l'on retrouve l'univers espiègle de A Bug's Life, qui s'adresse en priorité aux enfants encore novices en matière de jeux vidéo. Un bon petit titre qui n'a pas inventé l'eau chaude mais qui demeure efficace.

Kendy



6/10 EDITEUR : THQ MACHINE : GAME BOY COLOR



Conker's Pocket Tales



Les aventures de l'écureuil de Nintendo devaient paraître initialement sur la N64. Malheureusement, ces dernières n'ont jamais vu le jour sur cette plate-forme. Pour sa première incursion dans le monde vidéoludique, Conker choisit donc la Game Boy Color et le genre de l'aventure/action. On y reconnaît d'ailleurs toutes les spécificités d'un Zelda : représentation en trois quart de haut, monde gigantesque et items à utiliser ! Graphiquement très beau et jouissant d'une animation fouillée, le titre semble parfait sous toutes les coutures. Pourtant, si Conker's Pocket Tales ressemble à un Zelda, il n'en possède pas son charisme. L'intrigue s'avère ennuyeuse et



GREG
Son jeu du mois : Pokemon (GBC)
Sa prédiction pour la fin du monde : « Ouaip, j'vois un super-turbo-truc arriver. Godzilla sort de la Seine et va bouffer Paco Rabanne dans son appart' ! Ensuite, tout va de travers, l'humanité, etc., parce qu'on essaye de tuer Godzilla. » Espérons que ce soit vrai.



GOLLUM
Son jeu du mois : Silent Hill (PS)
Sa prédiction pour la fin du monde : « Maman ! Non ! J'ai peur ! Je ne veux pas en parler parce que ça me fait trop flipper ! Il faut que j'aille voir Anna Kournikova avant le 11 août pour lui dire : " just a smile my little pretty golden butterfly ! " » On en a des frissons de honte dans le dos.



…ing Europe

CHRIS

jeu du mois :
ıt Hill (PS)
rédiction pour la
u monde :
i, je pense qu'il
ıura pas de fin du
de mais un
ıveau du monde.
fêter cette nou-
ère, il y aura
tas d'orgies et les
vont s'aimer les
les autres. »



WILLOW

jeu du mois :
lly 2 (PS)
rédiction pour la
u monde : « La
sera balayée
ın tsunami. Jésus
ıtan s'affronteront
un tournoi de
Kelly Slater nous
ésentera, et ses
ormances influe-
sur notre destin. »



ELWOOD

jeu du mois :
ıt Hill (PS)
rédiction pour la
u monde : « C'est
la fin du monde
era peut-être
après ma mort
ut cas, donc je
fous complète-
t. » C'est bon
it.

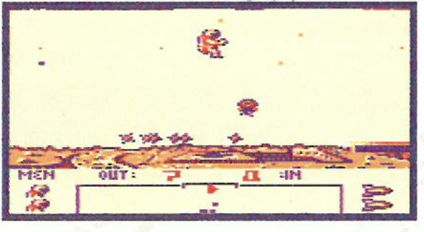
l'univers animalier sans profondeur. Comme quoi la réalisation technique d'un soft n'en fait pas tout son intérêt. Dommage.

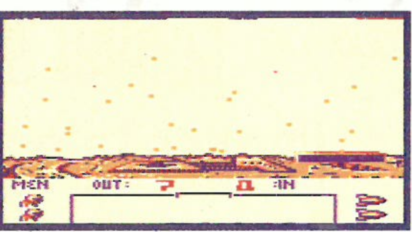
Kendy





Dropzone





Dans Dropzone, vous dirigez un petit cosmonaute qui se déplace avec un jet-pack et qui doit détruire des aliens. Vous devrez aussi sauver des confrères humains et les transporter hors du « souk » galactique. Oui, je sais, le titre est nul et sans intérêt mais figurez-vous qu'il est le premier à utiliser le second mode de résolution (320 x 280 pixels !) de la Game Boy Color ! Ironie du sort, cette « haute-résolution » n'autorise que 24 couleurs affichables à l'écran, ce qui explique vraisemblablement la laideur graphique de Dropzone ainsi que sa lisibilité désastreuse ! Moralité : vous combattez des pixels et confondez les tirs des ennemis avec les étoiles de l'espace... pathétique. Il faut que je me fasse bien comprendre : Dropzone ne mérite pas votre attention et ce ne serait que justice qu'il finisse tout droit dans la daube-zone. En l'occurrence, votre poubelle.

Jean





Virus, it is aware

Faut être honnête, Cryo s'améliore. Naaan, j'déconne. Virus, jeu d'action adapté d'un mauvais film, lui-même tiré d'un comic book au scénar minable, est véritablement un navet monumental. En dehors des musiques d'ambiance et de l'intro réussies (sérieux), tout le reste est à revoir : maniabilité, moteur, technique, graphismes et intérêt. Enfin, à revoir, non, je prie pour qu'il n'ait pas de suite. En gros, même les notions élémentaires du jeu vidéo sont bafouées : une seule vie, pas de continues et un principe d'une pauvreté rare : j'avance, je tire sur les streums, je crève à cause d'un piège inévitable la 1re fois. Je recommence depuis le début, je passe le piège et je rebelote jusqu'au prochain piège à la con. Les dialogues n'apprennent rien sur les « subtilités » du jeu, à savoir les générateurs qu'il faut tuer en 1er car ils régénèrent les monstres. Un ratage complet dont on aimerait bien comprendre le pourquoi du comment.

RaHaN





1/10
EDITEUR : CRYO
MACHINE : PLAYSTATION



Maya l'Abeille et ses Amis

Ah ! Maya, toute notre jeunesse ! Ce titre, mettant en scène la plus belle des abeilles, reprend le concept de Donkey Kong. A la différence qu'ici, vous maniez à l'écran trois personnages que vous pouvez intervertir via la touche Select. On retrouve donc Flip la sauterelle, Willy le rouspétard et, bien entendu, la petite Maya. Votre but est de délivrer vos compatriotes de leurs cellules, en actionnant un levier. Evidement, cette tâche ne sera pas aisée, puisque vous devrez faire preuve d'astuces et de jugeote pour atteindre ces fameux leviers. Il faut juste savoir que chaque protagoniste possède ses propres habilités. Maya peut activer les leviers, Flip sauter haut et loin, tandis que Willy peut faire office de marche-pied pour atteindre des plates-formes en hauteur. En d'autres termes, il va falloir user judicieusement de vos héros pour résoudre les différents casse-tête qui s'offriront à vous ! Passionnant et amusant, ceux qui ont adoré Donkey ne pourront qu'apprécier Maya l'Abeille à sa juste valeur ! Et là, vraiment, tout est dit !

Kendy






STOCK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STOCK-GAMES.COM
549 FRS
NOUVEAU !!!
LA NOUVELLE CONSOLE PORTABLE DE SNK !!!
PUZZLE BOBBLE, KING OF FIGHTERS, CHERRY MASTER, DRAGON WILD, NEO CUP 98, MYSTERY BONUS, POCKET TENNIS, CRUSH ROLLER, FATAL FURY, METAL SLUG ... DE 199 FRS À 249 FRS.
NEOGEO POCKET COLOR
TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO !!!
NINTENDO 64
NINTENDO 64 + MARIO 64
790 FRANCS
PLAYSTATION DUALSHOCK
790 FRANCS
VENDEURS,
RS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
n important budget publicitaire
(depuis plus de 6 ans)
ne centrale d' achats performante
ne notoriété nationale, et faire partie d' une
chaine de magasins dynamique ?
STOCK GAMES Recherche des Partenaires
Pour plus d' informations,
PLAYERS CHOICE :
Golden Eye
Super Mario Kart
Lilat Wars
Wave Race ...
POUR LES JEUX SATURN, GAME BOY COULEUR ... CONTACTEZ NOUS !
1500 FRS DE JEUX ACHETÉS = 200 FRS DE JEUX GRATIS*
* JEUX D'OCCASION
42 MAGASINS EN FRANCE !!!
J CONSOLES 01 46 33 07 83
Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
IQUE 01 43 55 76 45
ire 75011 Paris M° République
JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville
MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
GARE DU NORD 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
01 46 740 300
Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
ERMAIN 01 30 61 74 60
Paris 78100 St Germain en Laye
ermain en Laye
01 46 58 72 73
' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
Ivry
ENIS 01 48 20 1999
s Basilique
de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
CLICHY 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense
PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
SAINT-MAUR 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
PAVILLON SOUS BOIS 01 48 48 46 46
8 bis rue Aristide Briand 93320 Pavillon sous Bois
CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
ENGHIEN 01 39 64 36 52
52 Rue du Général De Gaulle
95880 Enghien Les Bains
RAYON MANGA 02 40 48 53 12
lalles 44000 Nantes
02 40 48 13 14
ques Rousseau 44000 Nantes
X 02 98 93 74 64
l Lambert 29270 Carhaix
CH 03 87 87 13 93
Spicheren 57600 Forbach
RE 02 35 21 40 47
ndré Albert Huet 76600 Le Havre
IQUE 05 96 61 65 32
artine 97200 Fort de France
IE 05 59 46 13 37
pagn 64100 Bayonne
CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
PAU 05 59 83 88 22
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
SENS 03 86 64 99 17
47 Grande Rue 89100 Sens
ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville
BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
AIX EN PROVENCE 04 42 23 84 84
5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
SAINT-MAXIMIN 04 94 59 34 91
POUR LA VPC
01 46 33 07 83

TELEX

Mieux vaut tard que jamais

Ultima On-line sort en France ! La date prévue est le 23 juin, qu'il s'agisse de la sortie magasin ou Net. De nouveaux serveurs seront installés, ainsi qu'un service consommateurs. Le jeu utilisera le système Systran pour traduire les phrases anglaises à la volée... Ce qui risque de donner un résultat plus que comique. Si vous en voulez un aperçu, allez sur Altavista, http://www.altavista.com, qui utilise déjà le système.

Theme Park 3D

Bullfrog, tout en ajoutant les dernières touches à Dungeon Keeper 2, prépare une suite à son hilarant simulateur de constructions de parc d'attractions Theme Park. Ce sera en 3D avec la possibilité de se placer en vue subjective pour apprécier à leur juste valeur les attractions toutes belles qu'on a construites.

Un soupçon de jeu de stratégie médiévale, une larme de course en pleine ville et un poil de réflexion/action : tous les genres sont représentés cette fois encore ! Le jeu du mois reste probablement Heroes of Might and Magic III, une suite attendue, complète, riche et qui vous tiendra de longues heures durant face au moniteur. Midtown Madness pour sa part confirme que Microsoft peut faire des jeux, et l'add-on de Commando assure un peu de nouveauté à cet excellent titre.

Les jeux PC du mois

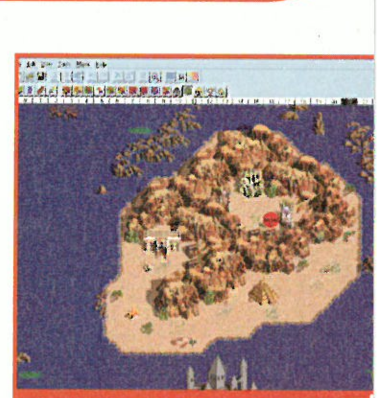
Heroes of Might and Magic III
Une suite en béton

EDITEUR : 3DO GENRE : STRATÉGIE ET CONQUÊTES PRIX APPROXIMATIF : 349 F

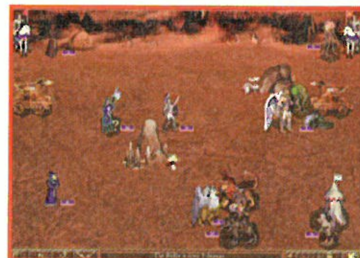
En voilà, un jeu bien PC ! Heroes 3, pour les fans du 2 comme pour les autres, est une belle pièce de ce qu'il fait bon jouer sur micro. Le style : stratégie et conquête, à la sauce médiévale féerique, au tour par tour. Vous commencez le jeu avec une ville et un héros, et c'est ensuite à vous de découvrir la carte, construire, entraîner, ramasser de l'argent, etc. Comme le titre l'indique, les unités majeures du jeu sont les héros. Il y en a 128 différents, avec leur tronche, leurs caractéristiques, leurs compétences, leurs équipements, etc. Ils seront votre nerf de guerre et ceux qui permettront le développement de vos villes. Il en existe 8 classes différentes (chevalier, nécromant, alchimiste, guerrier mage, apostat, rôdeur, et j'en passe), qui correspondent à 8 types de villes, auxquels sont à leur tour associés 8 types de créatures que vous pourrez élever pour vos armées. 64 scénarios au total sont inclus, appartenant ou non à une des 6 campagnes. Le truc cool, c'est l'éditeur de scénarios. Plus performant que dans le 2, il permet de faire tout ce qu'on veut, y compris éditer les maps multi-joueurs pour leur donner un peu plus de piquant. Le Net fleurit déjà de nouvelles cartes élaborées par des joueurs. Tant qu'on est sur le multi-joueurs, d'ailleurs, sachez qu'il est possible de jouer en « hot-seat », c'est-à-dire chacun son tour à plusieurs sur la même machine. Riche, complet, avec pour seul défaut le système de chronométrage des tours en « hot-seat », Heroes III risque de vous scotcher des heures durant à votre écran.



Chacun des 128 héros a ses propres caractéristiques. Ils sont le cœur du jeu.



La présence d'un éditeur de scénarios performant rallonge la durée de vie du jeu.





Les villes maléfiques sont clairement identifiables !



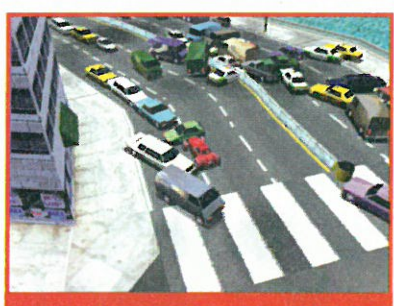
Midtown Madness
Driver a trouvé son maître

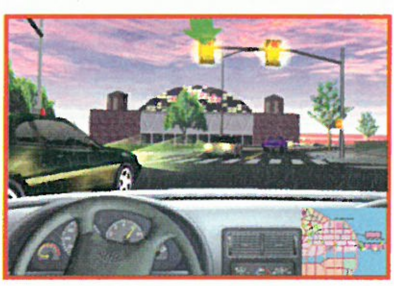
Editeur : Microsoft Genre : course en plein air Prix approximatif : 329 F

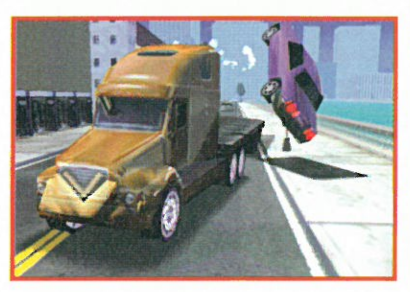
Suivant le principe des courses en pleine ville, avec une liberté totale, Midtown Madness est un pur chef-d'œuvre ! Pour une fois, on ne pourra pas taper sur Microsoft pour le plaisir... Chicago tout entier a été reproduit fidèlement et de fort belle manière. De la texture des immeubles, à la boîte aux lettres en passant par les parcmètres, on a droit à du grand art. 4 modes de jeu solo permettent tous les délires : courses effrénées passant par des checkpoints (à vous de trouver la meilleure route), d'un point A à un point B en temps limité, totalement libre, ou courses légales en circuits établis. Toute l'astuce consiste à gérer la circulation, si par exemple vous êtes à l'heure des sorties de bureau, évitez le périph' ! Evidemment, les flics sont nerveux, faut pas oublier que c'est les U.S... et tout est bon pour vous arrêter si vous commettez des infractions au code, ce que vous ferez sans cesse ! Avec sa quarantaine de lieux réels, Midtown Madness est un vrai bonheur. Deux points noirs cependant : l'absence de replay et de circulation en multi-joueurs. Mais bon, à part ça, c'est grave l'éclate !


Le souci du détail : les journaux qui volent de la boîte !


Ça coûte cher une New Beetle ? Vous en avez une réserve infinie, profitez-en...


Le modèle physique est très réaliste : ne vous essayez pas à renverser les poids lourds avec un roadster !



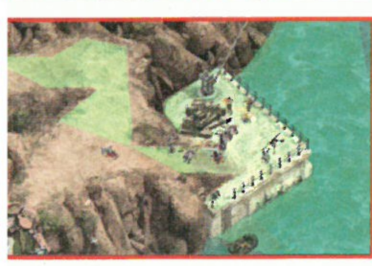


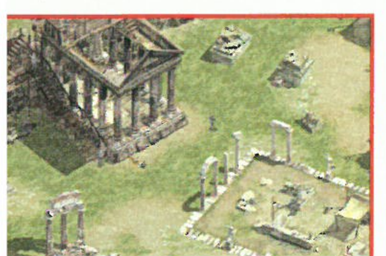
Commando : Le Sens du Devoir
Pour les pro des black-ops

Editeur : Eidos Interactive Genre : tactique Prix approximatif : 250 F

Commando, développé par le petit studio hispanique Pyro Studios, était déjà un jeu de tactique nécessitant pas mal de réflexion. Cet add-on, s'il ne propose que 8 nouvelles missions, est suffisamment difficile et long pour vous en donner pour vos sous. A noter qu'il est indépendant de Commando, et peut donc être joué sans la présence du jeu original. Les missions vous emmèneront sur plusieurs fronts différents, de la Grèce à la Yougoslavie, où encore en Allemagne. Il n'y a pas de nouveaux personnages à proprement parler, si ce n'est 2 héros de la résistance qui interviendront par moments, mais chaque perso dispose de nouvelles capacités. On peut désormais prendre des otages allemands, leur faire faire des tas de trucs contre leur camp, d'autant plus s'il s'agit d'officiers. Avec une Intelligence Artificielle renforcée, une difficulté très présente et des graphismes toujours aussi époustouflants, c'est un régal.


Les cartes sont immenses et toujours aussi merveilleuses graphiquement.








Les habitués du jeu auront remarqué les nouvelles actions disponibles dans le sac à dos du personnage...

TELEX

Patch, update, tout ça

Half-Life passe en 1.0.1. Normalement, vous vous en seriez aperçu bien vite, mais je dis ça juste suite à la rubrique du mois dernier, où je disais que l'ultime patch Half-Life était 1.0.0.9. C'était vrai, ça ne l'est plus. C'est fou ce que ça va vite, le monde de l'informatique.

Côté E3

Vite fait, les jeux présentés à l'E3 sur PC, qui vont tuer : Battlezone 2 (stratégie en 3D), Planescape (RPG utilisant le moteur de Baldur's Gate), Black & White (le prochain Peter Molyneux, ex-tra-or-di-naire !), Nox (un Diablo-like inventif, original et bourré d'intérêt), Half-Life Team Fortress 2 (le futur du Quake-like online), Ultima 9 (c'est beeaaauuu), Freelancer (stratégie galactique qui va tuer Homeworld avant même sa sortie), Wheel of Time (c'est beeeaaauuu aussi avec le moteur d'Unreal, mais un gameplay derrière) et j'arrête, j'ai plus de place.

Présenté succinctement lors de l'AOU Show 99, F355 Challenge est le dernier-né des studios Sega, dans le domaine du jeu de courses arcade. Sega s'est associé au mythique constructeur Ferrari !

PAR TRAZOM

F355 Challenge



Le circuit de Monza, ses chicanes et sa ferveur populaire ! Sur l'image extérieure droite (eh oui, c'est du 16:9 !), on distingue bien les adversaires qui vous collent aux basques !

Qui aurait parié qu'un jour, l'illustre constructeur automobile transalpin, plusieurs fois champion du monde de Formule 1 et certainement le plus connu et le plus prestigieux sur terre, s'associerait au géant de l'arcade, pour offrir un jeu de courses auto d'un rare réalisme ? Certes, par le passé - sur Megadrive exactement, souvenez-vous ! - Ferrari avait déjà prêté son célébrissime nom à un jeu vidéo (assez anecdotique, ma foi), mais en aucun cas la firme ne s'était engagée comme elle le fait aujourd'hui pour F355 Challenge. Produit par Yu Suzuki, le maître d'œuvre de Shenmue sur Dreamcast, F355 est une licence exclusive conclue avec Sega et développée sur carte Naomi. Pour les connaisseurs, sachez que ce sont M. Luca Di Montezemelo (patron de Ferrari) et M. Irimajiri (boss de Sega) qui ont personnellement signé un accord commun concernant ce partenariat historique. Un jeu unique pouvait naître !

Une voiture mythique

Pour le développement de F355, les ingénieurs de Sega (équipe AM#2) et les superviseurs de l'entreprise italienne ont mis au point une étroite collaboration permettant aux uns et aux autres de travailler avec encore plus de détails et de précisions sur le développement de ce titre. Pour ceux qui n'avaient pas encore compris de quoi nous parlions depuis quelques lignes, sachez que F355 Challenge met en scène... des Ferrari 355 et uniquement ces voitures-là ! Pourquoi le choix s'est-il porté sur ce modèle (qui est loin d'être le plus puissant) plutôt que sur une Ferrari F50, par exemple ? Mystère ! Toujours est-il qu'à chaque étape du développement, les délégués de la firme au cheval cabré se prêtaient au jeu (dans tous les sens du terme) et y allaient de leurs conseils avisés, une fois quelques longues heures d'essais effectuées. Une manière plutôt sympathique de collaborer à un projet ! Ainsi, les réactions de la voiture et les modèles physiques ont gagné en réalisme, à tel point que, sur un tour de circuit bien précis, le temps chronométré est pour ainsi dire identique à celui que fait le même pilote sur une F355 réelle ! Si, ça, ce n'est pas un souci du détail, je revends ma Ferrari... Ok, j'en ai pas !

Vision caméléon

Il ne suffit pas de vouloir faire le meilleur jeu de voitures au monde, il faut aussi savoir le rendre agréable, l'exploiter visuellement de manière optimum. C'est ce qu'a fait Sega, en permettant au joueur de voir la piste à 180°, mais avec une seule vue disponible, celle de l'intérieure de la voiture, bien entendu. Pour cela, trois écrans de 29 pouces chacun sont prévus sur la borne d'arcade, le tout, bien sûr, géré en temps réel. Détail qui, aujourd'hui, ne devrait même plus être





Ici, sur le vrai tracé de Suzuka, les images présentées ne semblent pas refléter complètement la réalité des choses, vu la représentation des deux images extérieures (gauche et droite). Admirez quand même le souci du détail graphique.

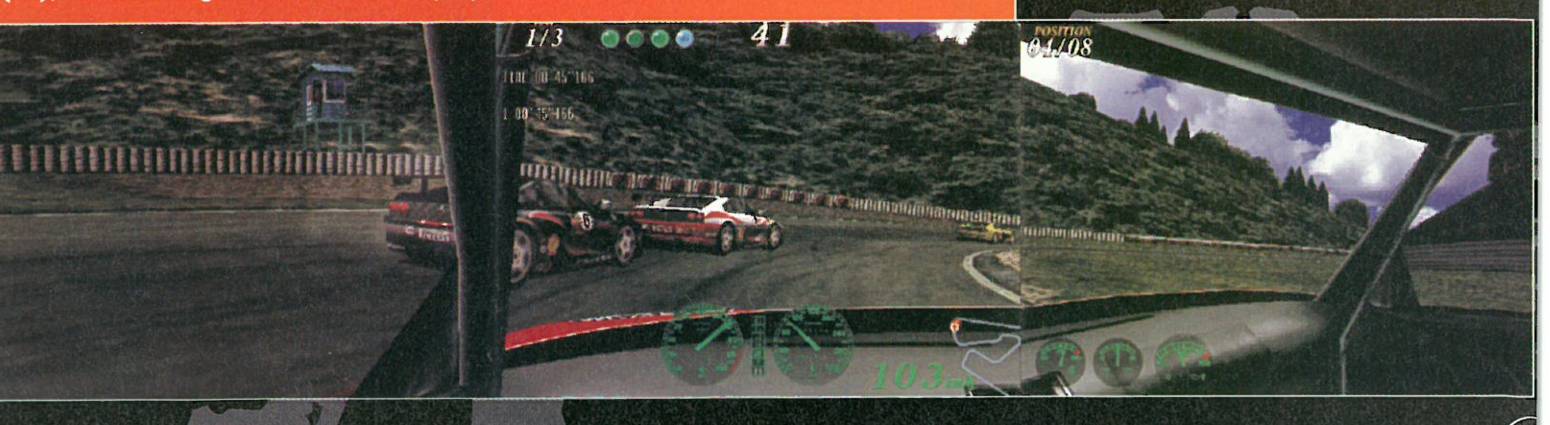


3 écrans à 180° pour des sensations trop pures !

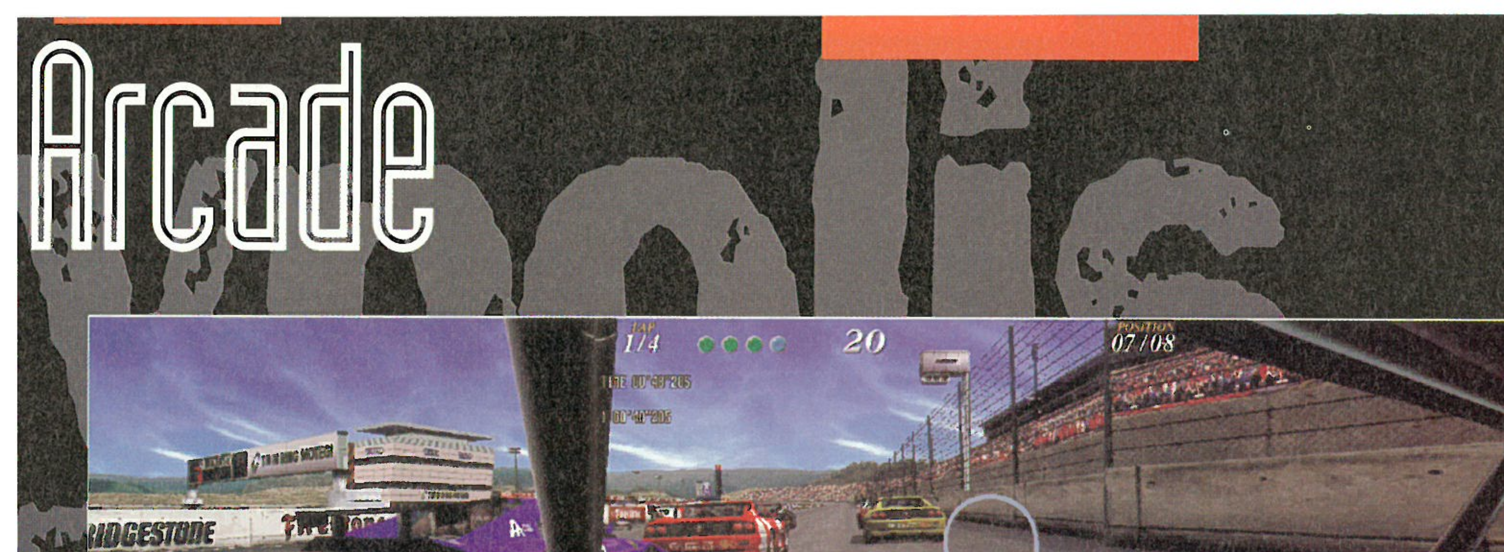


F355 Challenge proposera donc 5 circuits renommés. Le premier se nomme Monza, théâtre également du Grand Prix de Formule I d'Italie. Le second n'est autre que Sogo, un circuit japonais, Motegi, un petit ovale banal, une portion courte du circuit FI de Suzuka au Japon, le circuit entier de Suzuka, toujours au Japon (ça n'a pas bougé depuis deux secondes) et, enfin, le tracé américain de Long Beach aux Etats-Unis. Tous sont fidèlement reproduits avec force détails graphiques qui permettront aux fans de les reconnaître au premier coup d'œil sur les photos !

Sur le curieux tracé de Sogo, le virage en dévers n'est pas trop un handicap à cet instant, car tous les voyants (en haut au milieu de l'image) sont allumés, ce qui signifie que toutes les assistances au pilotage sont opérationnelles: Stability Control (SC), Traction Control (TC), ABS et Intelligence Brake System (IBS).



Arcade





Sur l'ovale de Motegi, l'aspiration joue un rôle prépondérant. A vous de bien trajecter pour vous placer dans la boîte de vitesse de vos concurrents directs. Mais, bien sûr, compte tenu de la valeur des autres pilotes et des voitures (identiques à la vôtre), les courses sont âpres et disputées jusqu'au drapeau à damier !

Un réalisme jamais atteint dans le domaine de la course auto





Les ovales ne sont pas forcément des tracés d'un grand intérêt, mais dès que l'on est installé dans une Ferrari, peu importe le terrain sur lequel on se trouve: on fonce sans se soucier du reste !

Lors du race mode, des tours de qualification sont prévus pour pouvoir avoir une place sur la grille de départ. A vous de vous déchaîner au bon moment !

donné, tellement cela semble évident. Désolé. Bref, il y a donc de quoi faire dilater les pupilles, quand on sait que la majorité des êtres humains n'ont qu'une paire d'yeux chacun. Le rétroviseur devient donc inutile (a priori, il n'est pas inclus dans la version), un simple coup d'œil à gauche et à droite permettant de savoir exactement où sont vos diables d'adversaires. A ce propos, le jeu inclura des pilotes existants, des vrais circuits et des fausses Ferrari. Je plaisante, détendez-vous. Dans le genre truc super-cool, il sera également prévu un système permettant d'imprimer toutes les statistiques du joueur (temps au tour, régime moteur, vitesse de pointe, place sur la grille de départ ,etc.), histoire de rendre la chose plus conviviale encore.

Plusieurs modes de jeu

Dans sa grande bonté, Sega a pensé à mettre plusieurs modes de jeu dans F355 Challenge. Certains sont d'ailleurs plutôt originaux, pour un jeu d'arcade. Sur les 5 circuits que compte le titre, vous vous essaierez au mode training, au free running et au race mode. Dans le pre



mier nommé, une voix super-cool vous indique la façon de manœuvrer la voiture (c'est que ça vaut cher, ce truc), en vous précisant les moments où il faut freiner, accélérer, tourner, manger, etc. Il existe même un système d'apprentissage à la Gran Turismo dans lequel on vous aide carrément à passer des virages ou encore à freiner pile avant une ligne blanche ! Une impression de « déjà vu ». En ce qui concerne le race mode, vous vous battrez contre 7 autres concurrents, tous en Ferrari (c'est vraiment une course de bourgeois), mais dont la force ainsi que l'I.A. changent en fonction du niveau de difficulté que vous aurez choisi. En novice, vous avez une assistance complète de pilotage au niveau du freinage et des rapports de boîtes. En intermédiaire, c'est à vous de passer les vitesses au volant et, en mode simulateur, le plus difficile, vous vous débrouillez tout seul comme un grand, avec la pédale d'accélérateur, la pédale d'embrayage, les vitesses (6 en tout, comme dans une vraie Ferrari quoi) et tout le reste ! Après tout, c'est vous qui avez voulu y jouer, alors ne commencez pas à râler ! Voilà, il ne reste plus qu'à prier très fort pour que la borne d'arcade n'arrive pas dans 107 ans en France et pour qu'une version Dreamcast voit le jour un de ces quatre matins, ce qui n'a pas du tout été annoncé. Mais on peut toujours rêver !



Le rouge Ferrari au service de Sega

Le circuit américain de Long Beach est un tracé urbain typique, avec tout ce que cela comporte de buildings et de plaques d'égout. Les pièges sont plus nombreux et surtout plus vicieux qu'ailleurs. La concentration extrême est donc de rigueur.





EDITEUR : SEGA
SORTIE AU JAPON : ÉTÉ 99
DISPO. EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

Du Gran Turismo

A l'instar de son homologue de Sony, des séquences d'entraînement sont présentes dans F355 Challenge. C'est comme le code de la route. On apprend à freiner, à tourner et à accélérer au bon moment. Même si cela peut sembler enfantin, cet apprentissage est indispensable pour les débutants !







ANIM'PAAD

Nous avons sélectionné quelques mangas et autres bonnes vidéos du moment, histoire de ne pas s'ennuyer durant l'été !

Par Oliv' Gotoon

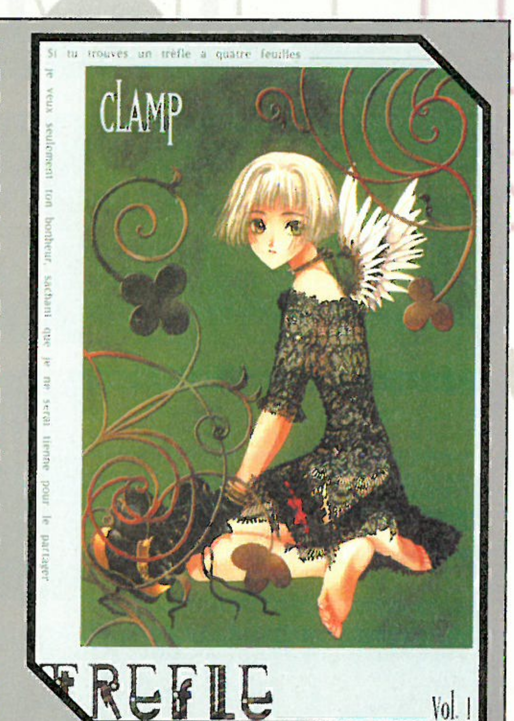
M a n g a

DRAGON HEAD

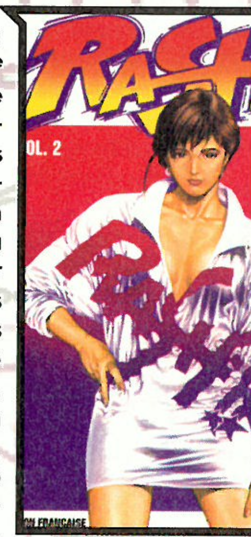
Après un petit temps d'absence, Manga Player Collection a rattrapé son retard en sortant une avalanche de mangas : les suites très attendues de 3x3 Eyes Vol.9, Ah ! My Goddess Vol.5, Beat X Vol.5, Flag Fighter Vol.5, etc. Nous retiendrons surtout Dragon Head, ce manga très original où trois jeunes sont les seuls rescapés d'un train qui a déraillé dans un tunnel. Dans le tome 2, le héros Teru trouve une gaine d'aération qui sera peut-être la voie pour sortir du tunnel, tandis que le jeune Nobuo commence vraiment à péter les plombs. Un nouveau tome qui vous donne des frissons !



Enfin, Manga Player vient d'éditer le premier tome de Trèfle, une B.D. de Clamp, également chouchouté en France. Avec Trèfle, on est loin des combats gentils de Rayearth et l'ambiance étrange et poétique qui s'en dégage rappelle plutôt Tôkyô Babylon. Dans un monde futuriste, un agent secret se voit confier la mission d'escorter une petite fille dans un endroit qu'il ne connaît pas encore. Mystère, duels, forces psychiques et poésie, voici les ingrédients de ce manga étrange, au premier abord. A réserver aux amateurs du pur style « clampesque ».



RASH !!



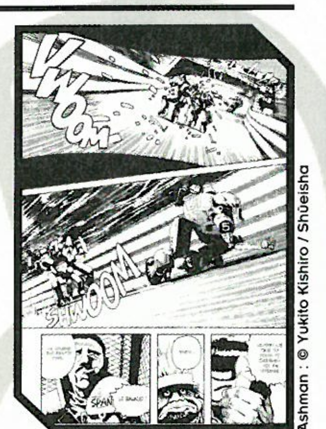
Tandis que J'ai Lu vient de sortir le 36e et dernier tome de City Hunter, les éditions Tonkam nous proposent un nouveau titre de son auteur, Tsukasa Hôjô. Ce dernier devient l'un des mangaka les plus publiés en France avec City Hunter, Cat's Eye, Sous un Rayon de Soleil, Tsukasa Hôjô Recueil et maintenant, Rash. Ce dernier ne compte que deux tomes, dessinés il y a deux ans. Il met en scène Yuki, une jeune doctoresse qui revient dans sa ville natale pour travailler dans une prison. Très sexy et un peu aguicheuse, elle ne se laisse pourtant pas avoir facilement et repousse vite fait les prisonniers un peu trop entreprenants grâce à sa maîtrise du kempo. Petit à petit, à travers diverses aventures, nous apprendrons pour quelle raison elle a choisi de travailler dans ce lieu insolite... Rash est un manga très divertissant, avec de jolis dessins et un humour à la City Hunter. S'il plaira aux fans du dessinateur, les autres trouveront l'histoire quelque peu réchauffée et pas très originale.





EUX INCONTOURNABLES CHEZ GLÉNAT

armi les nombreuses sorties chez Glénat, notons tout abord Ashman, la dernière B.D. de Yukito Kishiro, auteur de Gunnm ! Ce manga nous replonge dans univers du Motor-Ball des tomes 3 et 4 de Gunnm. Evidemment, il n'y a plus de Gally mais Snev, un cyborg, ui participe à ce sport très violent. Nous suivons son stoire et son implication involontaire dans un trafic de rogue... Sachez cependant qu'Ashman n'a pas du ut le même style de dessins que Gunnm, bien moins ı, mais qu'il est tout aussi intéressant. Publié dans la ollection Akira, il ne compte qu'un tome.
nfin, puisqu'on parle d'Akira, dix ans après avoir publié B.D. d'Otomo, Glénat en réédite l'intégrale dans sa ersion d'origine, c'est-à-dire en gros volumes de 50 pages en noir et blanc. Une bonne occasion pour vous plonger, si vous ne connaissez pas encore ce fantastique manga qui aura x tomes.



Ashman : © Yukito Kishiro / Shûeisha

Vidéo

CONAN FILS DU FUTUR

ayao Miyazaki est le fameux réalisateur qu'on ne présente même plus et ui a battu tous les records d'affluence u box-office, il y a deux ans, avec son m Princesse Mononoké. L'éditeur IDP ous propose de découvrir a première réalisation, Conan ils du Futur, une série de 26 épisodes produite en 1978. Malgré son ncienneté, elle reste d'une grande ualité, tant au niveau des dessins que u scénario. Cette histoire nous raconte a vie de Conan, un jeune garçon ébrouillard qui vit sur une île dans un onde du XXIe siècle presque entièrement enseveli sous les eaux. Il rencontrera Lana, une étrange fille poursuivie par des hommes prêts à tout pour retrouver les traces de la technologie du passé... Conan, Fils du Futur est passé inaperçu il y a 10 ans sur France 3. IDP nous offre l'occasion de découvrir ce petit chef-d'œuvre à travers 9 cassettes.



Conan Fils du Futur : © Nippon Animation

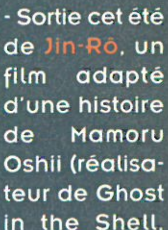
LASSIQUES DU CLUB DO !

anga Power réédite actuellement les plus grands assiques des grandes séries découvertes sur TF1 y a quelques années : Les Chevaliers du Zodiaque, en le Survivant, Dragon Ball Z ! On peut trouver s premiers épisodes réunis dans une première érie de gros coffrets de 8 cassettes (contenant de 2 à 40 épisodes), vendus environ 500 F. Je vous onseille particulièrement le coffret Ken qui, de lus, n'est quasiment pas censuré comme la veron diffusée à l'époque à la TV. Une seconde série de offrets contenant la suite de ces épisodes devrait sortir d'ici septembre.

Ken le survivant : © T. Hara – Bronson / Shûeisha – Tôei Animation

Flash

Japon





Jin-Rô : © Bandai Visual

- Sortie cet été de Jin-Rô, un film adapté d'une histoire de Mamoru Oshii (réalisateur de Ghost in the Shell, Patlabor) : une histoire d'amour impossible entre une jeune militante pacifiste et un soldat de l'armée.
- Yoshiaki Kawajiri, réalisateur de Ninja Scroll et Cyber City, vient de diriger un épisode de Petshop of Horror, une nouvelle série TV fantastique produite par Madhouse.
- Samurai Shodown revient en dessin animé pour une série réservée à la vidéo.

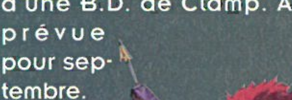
Samurai Shodown : © SNK / Enix

France



Princesse Mononoké : © TNGD - Nibariki

- C'est le 29 septembre que devrait sortir en salle Princesse Mononoké, le chef-d'œuvre de Hayao Miyazaki (Porco Rosso, Totoro).
- Après Slam Dunk, Tôei Animation compte sortir en France la seconde série inédite de Ken le Survivant. Ce sera en sous-titré, dès la rentrée.
- AK Vidéo va se mettre au DVD ! Premier titre présenti, le spécial de City Hunter Services Secrets. On y trouvera la version française doublée et la version sous-titrée. Il devrait sortir cet été.
- Fox Kids, la chaîne du câble et du satellite, va diffuser Sakura, un dessin animé adapté d'une B.D. de Clamp. Arrivée prévue pour septembre.

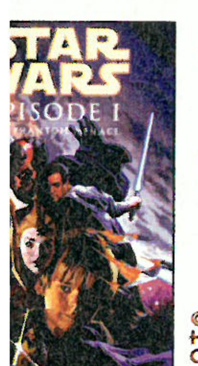




COMICS

Les vacances sont à portée de main et, une fois n'est pas coutume, il y a beaucoup de très bons titres disponibles pour votre plaisir. Bonne lecture !

Par Serge Février



STAR WARS EPISODE 1 : THE PHANTOM MENACE V.O.

© Dark Horse Comics

Ça y est ! Il est là ! Le comics tiré du tant attendu premier épisode de la saga la plus connue au monde ! Disponible depuis mi-mai, en épisodes séparés ou en un album, le comics reprenant le film est disponible, tout comme le jeu vidéo portant le même nom. Les plus impatients et les plus curieux pourront ainsi assouvir leur soif et profiter de l'histoire, en attendant de le voir au cinéma, dans les salles françaises (à partir du 13 octobre prochain). La première partie de la jeunesse du jeune Anakin Skywalker, le futur Darth Vader, vous sera contée et vous verrez de quoi est faite l'histoire... Un conseil de Maîtres Jedi, les débuts d'un empereur issu de la lignée des Sith, des combats épiques... Tout est là ! L'ambiance et l'univers sont respectés, il ne manque plus qu'une seule chose : le film !

ALIENS APOCALYPSE : THE DESTROYING ANGELS V.O.



Nous vous en parlions, il y a quelques mois, cette mini-série de 4 épisodes avait un début très prometteur. Aujourd'hui que tous les épisodes sont sortis et qu'ils sont en rupture de stock un peu partout, nous vous confirmons qu'ils ont tenu leur engagement jusqu'au bout ! Nous avons mis la main sur les derniers disponibles sur le marché... et, après lecture, nous apprenons que le Dr Keitel est toujours vivant et mène des expériences sur une planète lointaine afin de mieux connaître ces charmantes créatures. La belle Mlle Throop va devoir le retrouver et tirer la situation au clair. Toute cette histoire est menée tambour battant et toujours avec cette ambiance chargée de suspense. Pour ceux qui auront la chance de mettre la main sur des exemplaires, il s'agit de l'une des meilleures séries avec les très célèbres Aliens.

DANGER GIRL N°1

© Image / Semic editions



C'est vrai qu'elles sont irrésistibles, les héroïnes de ce nouveau comics ! Intelligentes, belles et drôles ! Et elles sont 4 ! Les lecteurs vont succomber à leurs charmes et les lectrices vont voir en elles des modèles de vie ! C'est simple, il y avait James Bond et Indiana Jones... aujourd'hui, il y a Danger Girl... Ça commence et on se dit, ouaich, limite un peu gros... Mais, au bout de quelques pages, impossible de lâcher le comics et, à la fin, on se maudit de ne pas avoir déjà la suite entre les mains ! Pas étonnant que ça fasse un carton aux U.S. ! Pour l'histoire, les Danger Girls composent une équipe de 4 espionnes aux talents complémentaires qui vont devoir combattre un parti fanatique sur le point de mettre en route le 4e Reich. Excellent, pour bien commencer les vacances !

A NOTER



- Chez Marvel France, la nouvelle collection « 100 % MARVEL » est une véritable réussite ! Avec déjà 3 albums disponibles, cette très belle collection vient compléter les parutions déjà existantes. Il s'agit d'albums regroupant chacun 4 histoires. Les premiers titres sont X-Men, Daredevil et Spiderman.
- Chez Semic éditions, deux titres vraiment très chouettes dont nous vous parlons depuis leur arrivée dans vos kiosques : Divine Right N°4, avec le jeune Max Faraday qui courtise la charmant Susan[…] Internet, et Ascension N°6, dont l'histoire se situe u[…] avant l'épisode de Witchblade paru en janvier dern[…]





CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX

Legacy of Kain : Soul Reaver™

avant tout le monde*

Boîtier Collector animé inédit sur PlayStation



EIDOS INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS™



SUR LE 3615 JOYPAD

*** Recevez le jeu dès sa disponibilité**

…u est réservé aux personnes résidant en France Métropolitaine (Corse comprise). Le règlement est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

Astuces

La blague pourrie ultime avant les vacances : Monsieur et Madame Micoton ont 8 enfants. Comment se nomment-ils ? Réponse : Eva, Aude, Anne, Marc, Samson, Gilles, Emy, Hélène. Parce que « Elle va au Danemark sans son gilet mi-laine mi-coton ». Arf !...

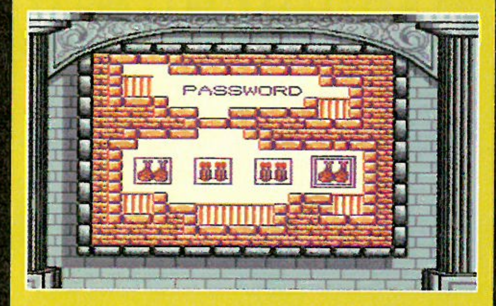
Castlevania legends



Machine : Game Boy Color
Version : Européenne

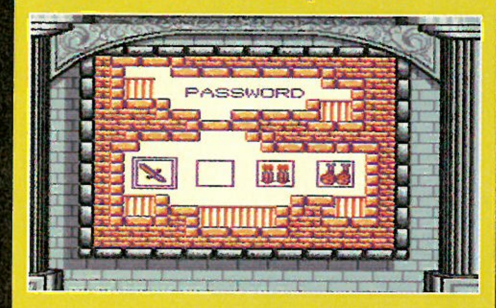
Dernier niveau, toutes les armes et les items

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : Viande, Bougie, Bougie, Viande.



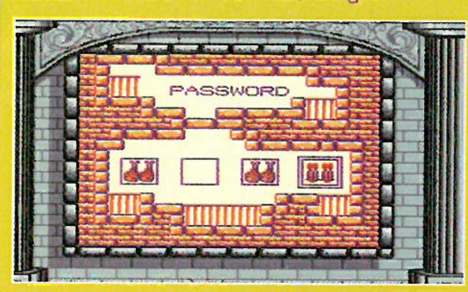
Les codes des niveaux en mode standard

Niveau 2 : Hache, Hache, Vide, Couteau.
Niveau 3 : Hache, Croix, Vide, Bougie.
Niveau 4 : Horloge, Vide, Couteau, Viande.
Niveau 5-1 : Horloge, Eau de vie, Viande, Bougie.
Niveau 5-2 : Couteau, Bougie, Bougie, Bougie.
Bonus : Couteau, Vide, Bougie, Viande.



Les codes des niveaux en mode light

Niveau 2 : Croix, Hache, Hache, Horloge.
Niveau 3 : Croix, Croix, Vide, Viande.
Niveau 4 : Bougie, Hache, Horloge, Bougie.
Niveau 5-1 : Bougie, Eau de vie, Viande, Viande.
Niveau 5-2 : Viande, Bougie, Bougie, Viande.
Bonus : Viande, Vide, Viande, Bougie.

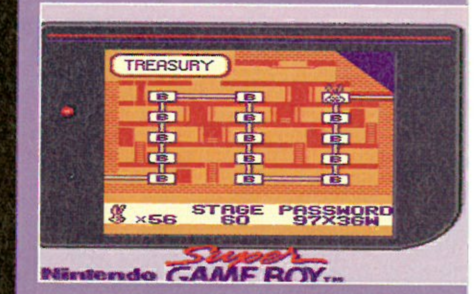


Bugs Bunny's Crazy Castle 3

Machine : Game Boy Color
Version : Européenne

Les codes des niveaux

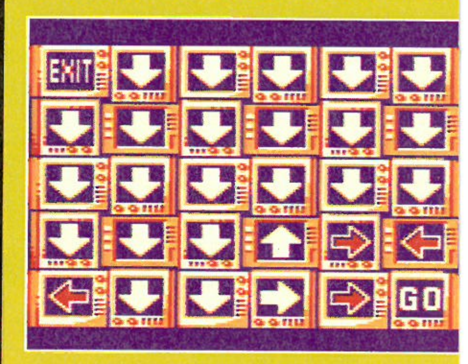
Niveau 4 : SXBX47
Niveau 5 : XCB84R
Niveau 6 : CTB84R
Niveau 7 : CCB84H
Niveau 8 : TTB8GR
Niveau 9 : ITBX4J
Niveau 10 : L1BXGW
Niveau 11 : 51BV42
Niveau 12 : LBVGN
Niveau 60 : 97X3GW



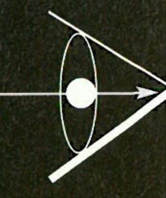
Gex : Enter the Gecko

Machine : Game Boy Color
Version : Européenne

Tous les niveaux sont décoincés



Dans le menu des passwords, faites afficher les flèches suivantes en effectuant ces manipulations : B+▼ vingt fois, B+▲, A+▶, A+◀ deux fois, B+▼ deux fois, B+▶, A+▶. Les niveaux de la Media Zone seront désormais libres d'accès !



Montezuma's Return



Machine : Game Boy Color
Version : Européenne

Vies illimitées

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : ELEPHANT



Toutes les portes sont ouvertes

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SUNSHINE



Code du dernier boss

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : 6JYBSPPJ



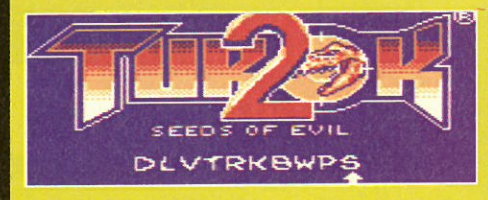
Turok 2 : Seeds of Evil



Machine : Game Boy Color
Version : Européenne

Toutes les armes

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : DLVTRKBWPS



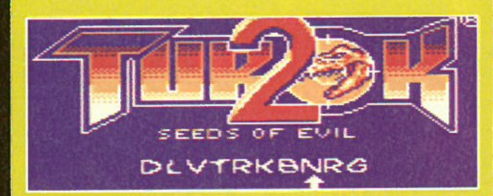
Vies illimitées

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : DLVTRKBLVS



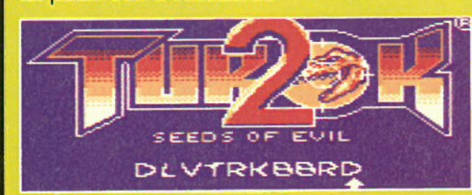
Energie illimitée

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : DLVTRKBNRG



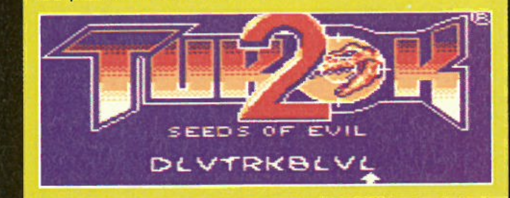
Mode oiseau

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : DLVTRKBBRD



Sélection des niveaux

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : DLVTRKBLVL



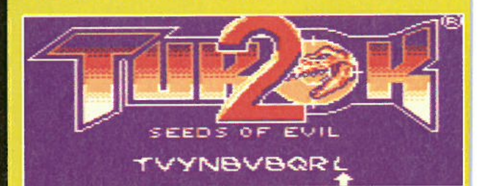
Les codes des niveaux en facile

Niveau 2 : DVYLWKVYNL
Niveau 3 : GRYLWKWVNR
Niveau 4 : DRYLSRWVRY
Niveau 5 : GVZLSRWQKZ
Niveau 6 : DVZLSVQKK
Niveau 7 : GRZLBVSQZY
Niveau 8 : DRZLBVSQGG
Niveau 9 : GVYNBVBQGD



Les codes des niveaux en medium

Niveau 2 : QVYLWKVYDT
Niveau 3 : TRYLWKWVNN
Niveau 4 : QRYLSRWVTS
Niveau 5 : TVZLSRSQKB
Niveau 6 : QVZLBVSQRL
Niveau 7 : TRZLBVBQKB
Niveau 8 : QRZLBVBQKS
Niveau 9 : TVYNBVBQRL

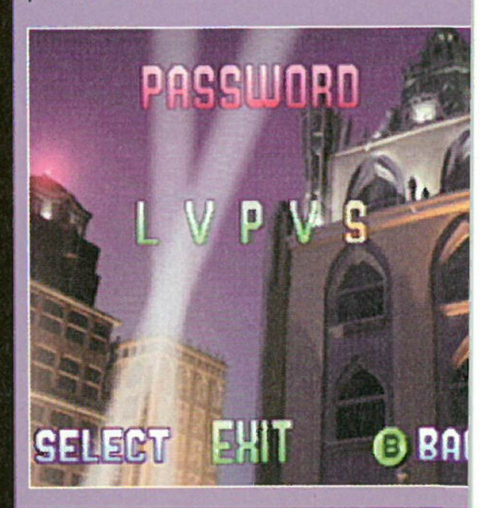


Rampage 2

Machine : Nintendo 64
Version : Européenne

Jouer avec Ralph

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : LVPVS





Jouer avec George

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SM14N



Jouer avec Lizzie

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : S4VRS



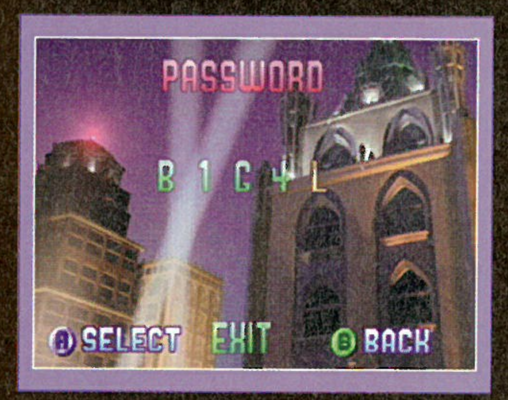
Jouer avec Myukus

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : N0T3T



Jouer avec Myukus 2

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : B1G4L



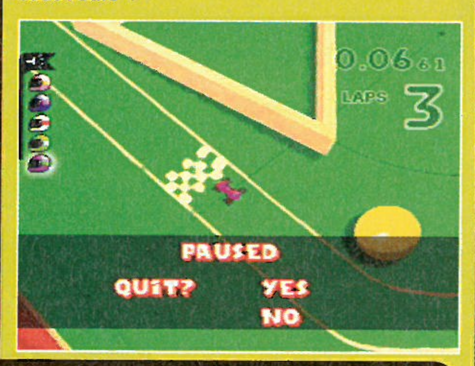
MicroMachines 64 Turbo

NINTENDO64

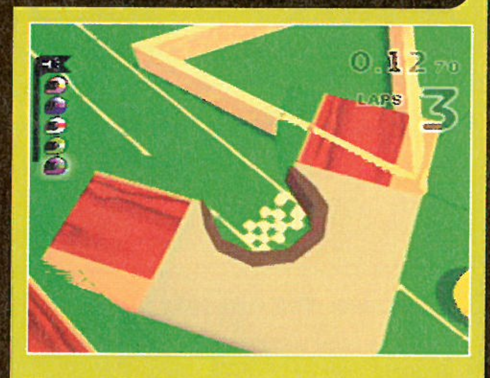
Machine : Nintendo 64
Version : Européenne

Transformation en objet

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Un son vous avertira que tout roule !

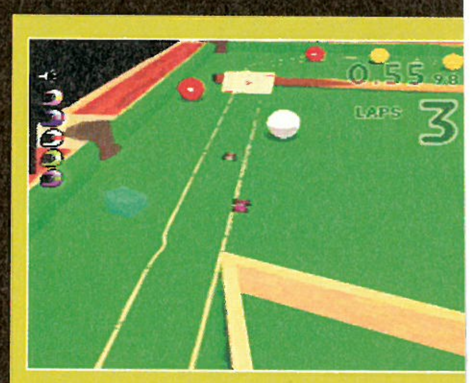


Faites les manips sur cet écran



Vue arrière

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ←, →, C-←, C-→, ←, →, C-←, C-→. De même que pour l'astuce précédente, un bruit vous signalera que vous avez été agile de vos doigts !



Rebonds plus puissants

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : C-←, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.

Mode turbo

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : C-←, C-↓, C-→, C-←, C-↑, C-↓, C-↓, C-↓, C-↓.

Concurrents lents

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : C-→, C-↑, C-←, C-↓, C-→, C-↑, C-←, C-↓.

Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis :
C-←, ↑, ↓, ↓, C-←,
C-→, C-→, C-↑, C-↓.
Ensuite, pour activer une astuce, effectuez les manipulations suivantes durant la partie !

Victoire instantanée : Z + C-↓.

Changer l'angle de la caméra : maintenez Z, puis faites ↑, ↓, ← ou →.

Zoom : maintenez Z, puis faites L ou R.
Détruire toutes les voitures : maintenez X + C-↑ + C-→ + C-←.

Grand Theft Auto : London 1969

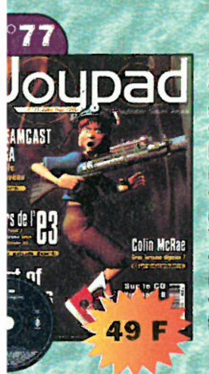
PlayStation

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Cheat mode
Options à la pelle

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : HAROLDHAND
Cette astuce vous permettra d'obtenir toutes les armes, les niveaux, les cartes et

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



N°77

49 F

• **Cadeau :** Le CD de démo de Vigilante 8.
• **E3 :** compte rendu du plus grand salon mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.
• **Tests :** Heart of Darkness (PS), Colin Mc Rae Rally (PS), Riven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or Alive (PS)...
• **Sol + Tips :** Spawn (PS), Warcraft 2 (Sat), Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS), Treasures of the Deep (PS)...
• **Anim'paad :** Manga Kana, Bounty Dog (vidéo), San Ku Kai (vidéo)...
• **Joypad Achats :** Les accessoires : les figurines de FFVII, Pack V-Rally, ...



N°78

49 F

• **Cadeau :** Le CD démo de Heart of Darkness
• **Scoop Mondial :** Les premières images de Sonic Adventure sur Dreamcast !
• **Tests :** Azure Dreams (PS), Banjo-Kazooie (N64), SCARS (PS), Tekken 3 (PS), ISS 98 (N64), Tombi (PS), Pocket Fighter (PS)...
• **Sol + Tips :** Forsaken (PS), FIFA Road to the World Cup 98 (Sat), Kobe Bryant (N64), Felony (PS)...
• **Anim'paad :** Manga Player Collection, Dr Slump, Evangelion, Blue Seed (vidéo)...
• **Joypad achats :** La rentrée des manettes...





N°79

49 F

• **Cadeau :** Le CD de démo Future Cop L.A.P.D.
• **ECTS :** bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
• **Tests :** MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS)...
• **Sol + Tips :** F Zero X (N64), Mortal Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...
• **Anim'paad :** Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange...
• **Joypad achats :** Une console pour le prix de deux jeux.



N°80

49 F

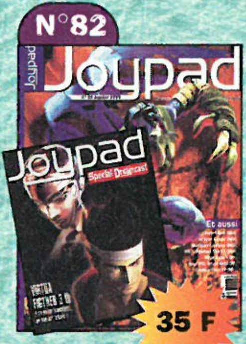
• **Cadeau :** Le CD de démo jouable O.D.T.
• **Premiers scoops sur la Dreamcast :** Blue Stinger, et les jeux à venir.
• **Tests :** L'Exode d'Abe (PS), Duke Nukem Time to Kill (PS), 1080° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST'99 (PS)...
• **Sol + Tips :** Colin McRae Rally (PS), N_2O (PS), Circuit Breakers (PS), Blast Radius (PS)...
• **Anim'paad :** Cat's Eye, Kenshin, Cobra (mangas), Evangelion (vidéo)...
• **Joypad achats :** Accessoires : Un Noël hard.

N°81

35 F

• **Tests :** Tomb Raider III (PS), Turok 2 (N64), Crash 3 (PS), Rival Schools (PS), F Zero X (N64)...
• **Sol + Tips :** Le 5e Elément (PS), MediEvil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat), N20 (PS)...

Le supplément Dreamcast
• **Previews :** Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure...
• **Interviews :** Nicolas Gaume, Alain Corre, Sean Brennan...



N°82

35 F

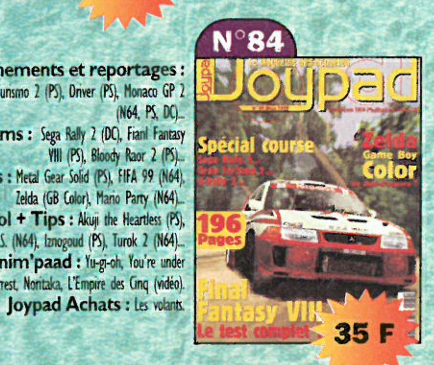
• **Tests :** Zelda (N64), Wild Arms (PS), Akuji (PS), NBA Live 99 (PS), NFL Quarterback Club 99 (N64)...
• **Sol + Tips :** Cool Boarders 3 (PS), TOCA 2 Touring Cars (PS), Tomb Raider III (PS), Glover (N64), Extreme G-2 (N64)...

Le supplément Dreamcast :
• **Zooms :** Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generation, Pen Pen Tri Icelon, July...
• **Previews :** Psychic Force 2012, Carrier, Frame Gride, Buggy Heat...

N°83

49 F

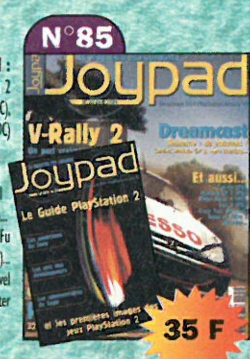
Cadeau exceptionnel : La démo jouable de Metal Gear Solid.
Evénements : Metal Gear, Shenmue.
Tests : Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Yannick Noah AST'99 (N64)...
Sol + Tips : O.D.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64)...
Anim'paad : Dragon Head, La Mélodie de Jenny, L'Histoire des 3 Adolf...
Joypad Achats : Nouveaux volants et manettes...



N°84

35 F

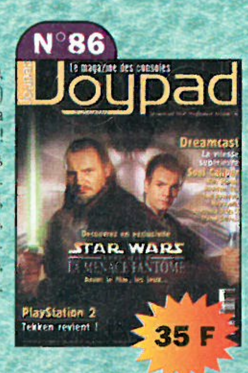
Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)...
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy VIII (PS), Bloody Raor 2 (PS)...
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)...
Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS), ...S. (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)...
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under arrest, Noritaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les volants.



N°85

35 F

Cadeau exceptionnel : supplément de 32 pages sur la PlayStation 2
Evénements : Shenmue (DC), Shadowman (N64), Carrier (DC)
Reportage : V-Rally Championship Edition 2 (PS)
Zooms : Power Stone (DC), Silent Hill (PS), Monaco GP Racing Simulation 2 (DC)...
Tests : Monaco Grand Prix RS2 (PS), T'ai Fu (PS), Ridge Racer Type 4 (PS)...
Sol+Tips : Nascar Racing'99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighter



N°86

35 F

Evénement : Tekken sur PlayStation 2 (PS), Soul Calibur (DC), Metropolis Street Racer (DC)
Reportage : Star Wars, toute la saga en jeux vidéo !
Zoom : Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS)...
Tests : Bloody Roar 2 (PS), Castlevania (N64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Need for Speed 4, Bomberman...
Sol+Tips : Rally Cross 2 (PS), Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC)...

Attention !

Tous les numéros d'Astuce Mania, et les exemplaires à 48 de Joypad sont épuisés.

Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numé[ro] commandé nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ....
• Je commande le(s) numéro(s) .... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de ....
• Je commande le(s) numéro(s) .... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de ....
soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

• Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

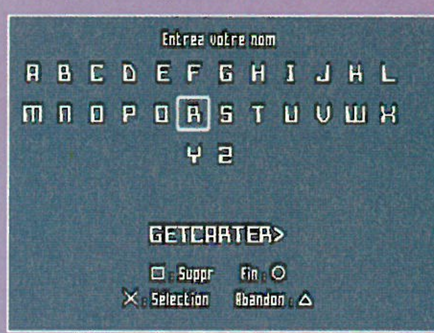
les armures, ainsi que 99 vies et un bonus qui multiplie vos points par cinq ! De plus, les policiers seront absents et vous bénéficierez de 9999990 points supplémentaires !





La carte, toutes les armes, les niveaux ainsi que 99 vies

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : GETCARTER



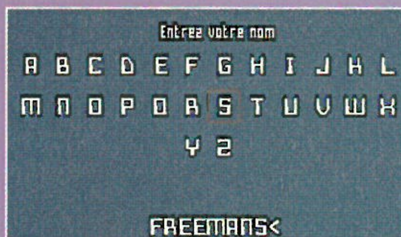
La carte, toutes les armes et l'armure

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : TOOLEDUP



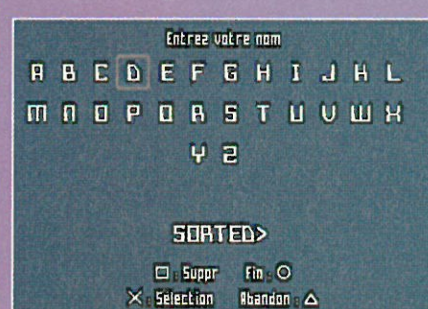
La carte, toutes les armes, l'armure et le bonus X5

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : FREEMANS



Tous les niveaux, munitions infinies, carte et armure

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : SORTED



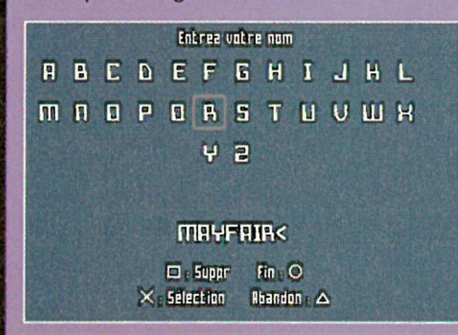
Tous les niveaux

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : RAZZLE



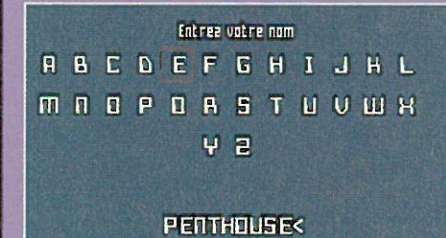
Londres niveau 1 et 2

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : MAYFAIR



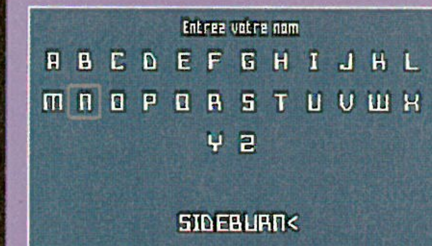
Londres niveau 1 à 3

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : PENTHOUSE



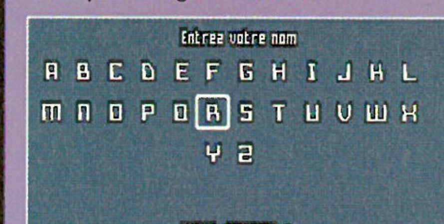
Bonus X5

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : SIDEBURN



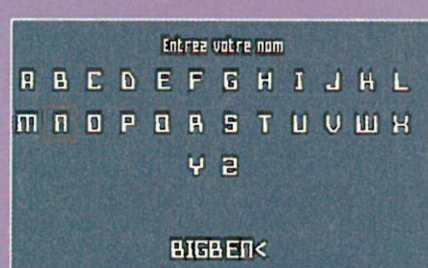
99 vies

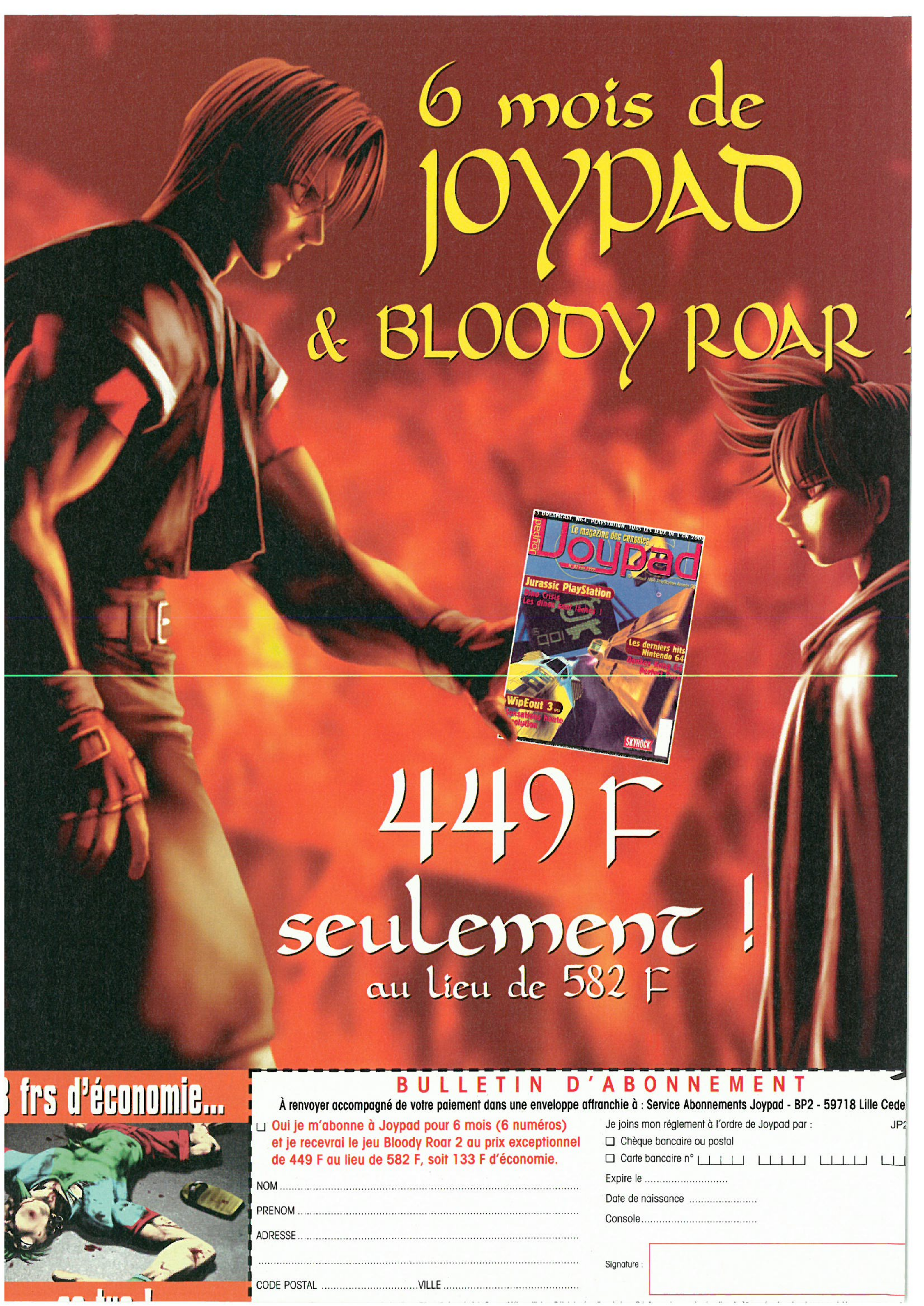
Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : MCVICAR



9999990 points

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : BIGBEN





6 mois de
JOYPAD
& BLOODY ROAR
449 F
seulement !
au lieu de 582 F
frs d'économie...
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - BP2 - 59718 Lille Cedex
☐ Oui je m'abonne à Joypad pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai le jeu Bloody Roar 2 au prix exceptionnel de 449 F au lieu de 582 F, soit 133 F d'économie.
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Je joins mon réglement à l'ordre de Joypad par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Console
Signature :

Astuces
Kendy

Coordination

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : SWEENEY

Niveau de difficulté maximum

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : OLDBILL

Pas de flics ↓ ↑ ← →

Entrez le nom suivant à la place de celui de votre personnage : GRASS

□ ○ △ ✕ L1 L2 R1 R2

KKND : Krossfire



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Les codes des missions

Fin 1 : Entrez KQULLZ
Fin 2 : Entrez GTH6JZ
Série 9 : MHICYZ



Entrez les codes sur cet écran



R-Type Delta



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Se remettre de la force

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, △.



Mettez la Pause, avant de faire les manipulations.



Option rouge

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de Force Pod. Ensuite maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, □.



Option bleue

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de Force Pod. Ensuite maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓, ✕.



Option jaune

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de Force Pod. Ensuite maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ○.



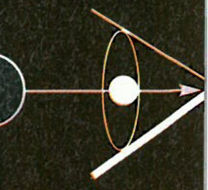
Rollcage



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Circuit inversé et niveau difficile

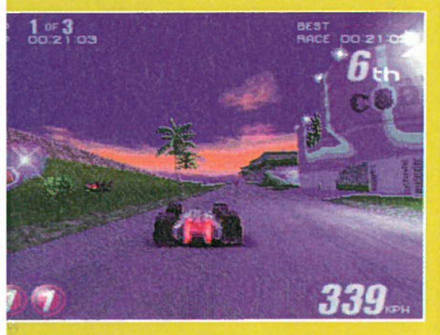
Entrez l'un des codes suivants, dans le menu des passwords : EADNCMAH,



OGENADM ou EAFNLEAM



es codes doivent être entrés dans
et écran.



ptions variées

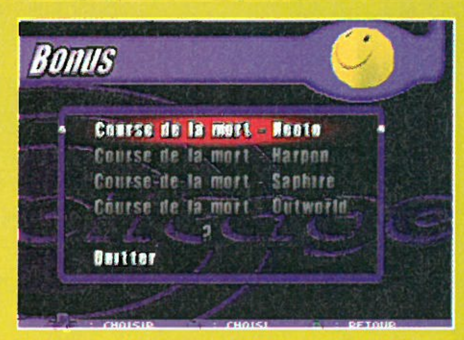
our obtenir les circuits en expert, les
oitures bonus, le mega time trial, le mode
iroir et tous les modes en deathmatch,
ntrez l'un des codes suivants dans le menu
es passwords : HHMPNEED ou OGGBEDJE



outes les ligues et le neoto eathmatch

ntrez le code suivant, dans le menu des
sswords : KKKJBCFA





Harpoon deathmatch

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : HAFIJEAF



Trap Runner

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Personnages cachés

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : L2, L1, ▲, ◀, ▼, ▶, ■, ✕, ●, ▲, R1, R2.



Toutes les astuces doivent s'éffectuer sur cet écran.



Vêtements inédits

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : R2, R1, △, ○, ×, □, ▶, ▼, ◀, ▲, L1, L2.



Changer les pièges

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : L2, R2, L1, R1, ▲, △, ◀, ▶, □, ○, ▼, ×.



Musiques différentes

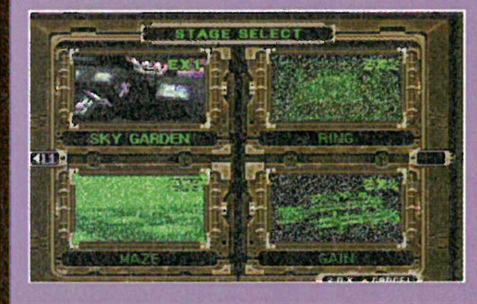
Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : ○, R2, R1, △, ×, □, ▶, L2, L1, ▲, ▼, ◀.

Icône secrète sauvée

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : ◀, L2, L1, ▲, ▼, ▶, □, R1, R1, △, ×, ○.

Niveau bonus

Sur l'écran-titre, pressez douze fois sur le bouton Select.



Warhammer : Dark Omen



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sauter les chapitres

Sur l'écran des menus généraux, entrez dans le menu des options. Ensuite, faites R2, R1, L2, R2, R1, R2 puis validez l'option intitulée « recommencer ».



Entrez dans le menu des options



Sauter les batailles

Sur l'écran de déploiement, faites Select, R1, R1, L2, L2, R1, R2, puis validez l'option « recommencer ».



C'est sur cet écran de déploiement qu'il faudra effectuer les bidouilles !



Argent

Sur l'écran de déploiement, faites Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2, puis validez l'option « recommencer ».



Mort instantanée

Sur l'écran de déploiement, faites Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1, puis validez l'option « recommencer ».



Recharge rapide

Sur l'écran de déploiement, faites Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1, puis validez l'option « recommencer ».



électionner son adversaire

r l'écran de déploiement, faites Select, (2), R2, L2, R1, R1, puis validez l'option ecommencer ».



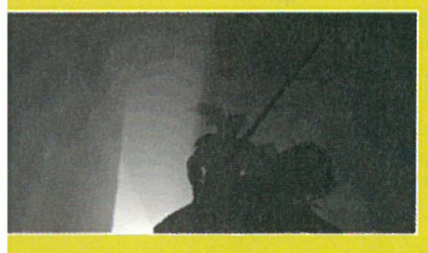
etite tête

r l'écran de déploiement, faites Select, L2, , L2, L2, R1, R2, puis validez l'option ecommencer ».



es démos

e black grail
r l'écran des menus généraux, faites uche, L1, ○, L2, △, R2.



arnstein and Jewel

r l'écran des menus généraux, faites R1, , R2, R2, □, R1.



The hand of nagash

Sur l'écran des menus généraux, faites R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.



Victory

Sur l'écran des menus généraux, faites L2, →, □, →, R1, R2.



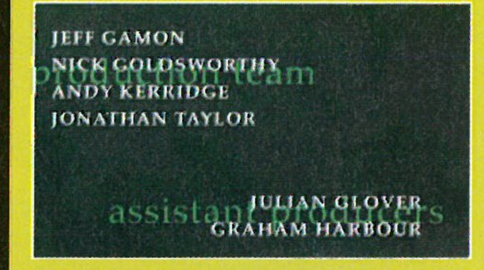
Long march

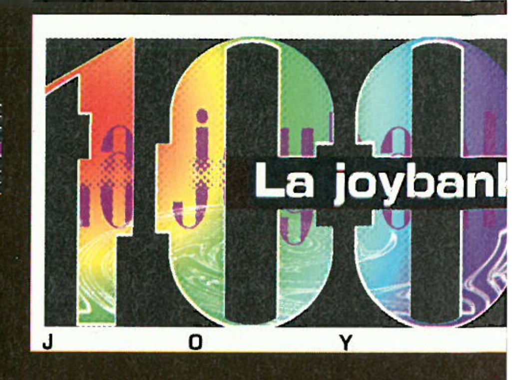
Sur l'écran des menus généraux, faites R1, L2, △, □, ←, R2.



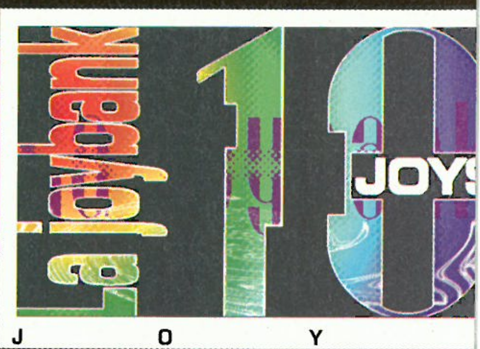
Voir les crédits

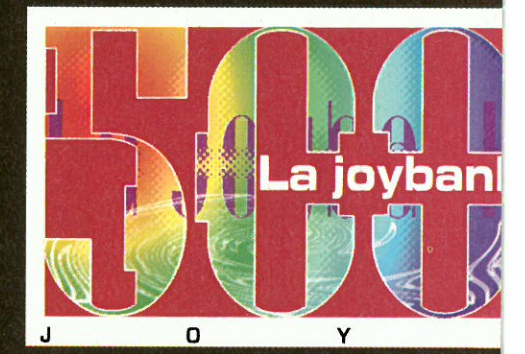
Sur l'écran des menus généraux, faites ←, →, □, →, R1, R2.



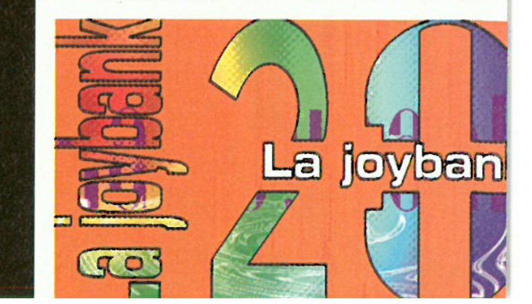


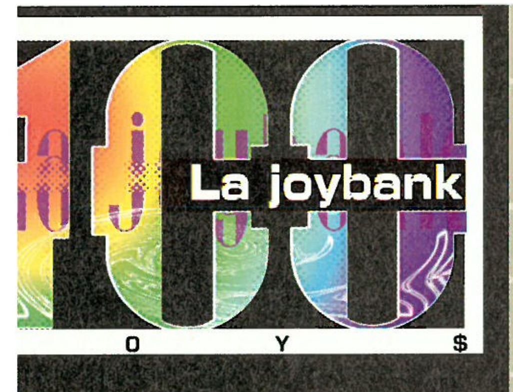


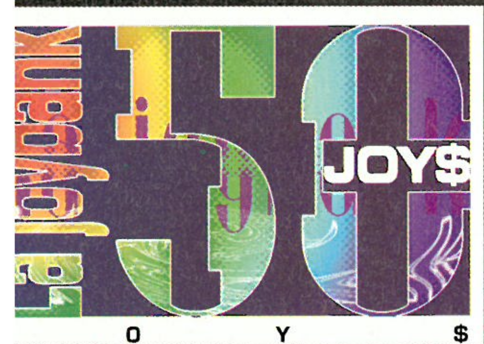


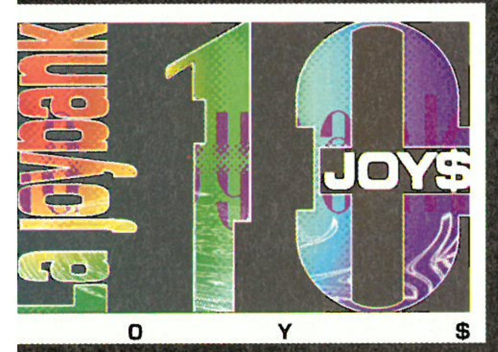


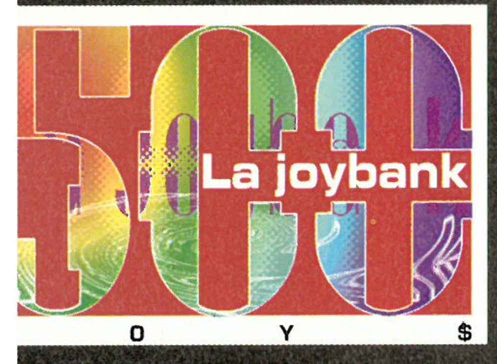


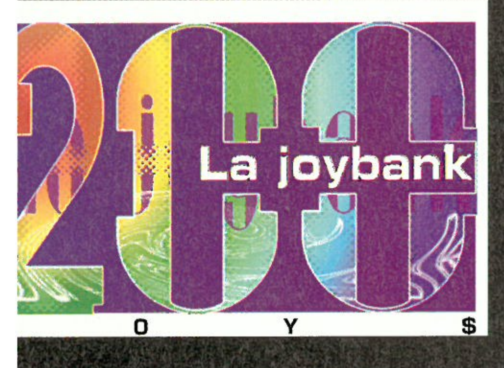


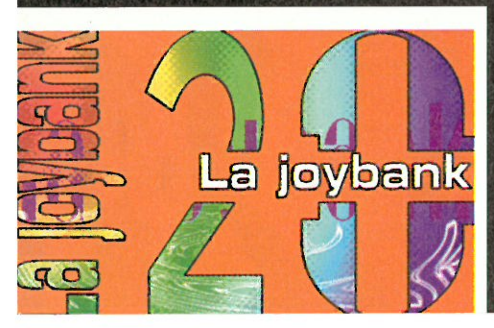












JOYB

ÇA Y EST : DEPUIS QUE M. ZLU A VU STAR WARS EPISODE ONE, RIEN NE VA PLUS. DÉJÀ, LA DERNIÈRE JOYBANK LAISSAIT PRÉSAGER UNE CERTAINE ALTÉRATION DE SON COMPORTEMENT HABITUEL, MAIS LÀ... IL SE FAIT APPELER DARTH ZLU, IL GROGNE, SE MAQUILLE ET REGARDE LES GENS FIXEMENT SOUS SA CAPUCHE. JE LUI DEMANDE : « ET LA PROCHAINE JOYBANK ? » IL ME RÉPOND : « DIFFICULT TO SEE. THE DARK SIDE IS ». « LES ÉDITEURS, TU LES AS APPELÉS ? » « WIPE THEM OUT. ALL OF THEM ». ET SI JE LUI FAIS : « 'TAIN, MAIS MÊME AVEC DU BOL, POUR LA FINIR À TEMPS, C'EST IMPOSSIBLE », IL ME RÉTORQUE : « NOT FOR THE SITH ». IL EST GRAVE ATTEINT. IL S'EST FAIT UN SABRE-LASER D'ENFER : UN ACCÉLÉROMÈTRE POUR DÉTECTER LES MOUVEMENTS DE LAME ET PERMETTRE DE REPRODUIRE LE BRUIT AVEC UNE MÉMOIRE SON D'UNE MINUTE. ET POUR LA LAME, IL A UTILISÉ UN TUBE ARGON-MERCURE AVEC UNE SEULE ÉLECTRODE, DANS UN TUBE D'ACRYLIQUE/PLEXIGLAS ! « AT LAST I WILL REVEAL MYSELF TO THE LECTEURS », CONCLUT-IL, QUELQUES JOURS PLUS TARD, EN PRÉSENTANT LES LOTS DU MOIS.

LOT N° 1 — Blouson MicroMachines V3

1 gagnant

Offert par : Codemasters
Mise à Prix : 1 000 Joy$

Nul doute que la Force sera avec vous grâce à ce blouson. Bomber argenté, il reflé- tera l'énergie solaire vers les ennemis du côté obscur. Camouflage urbain dernier cri, son affiliation aux goodies MicroMachine V3 n'est visible que sur un petit patch situé sur le revers gauche de la fermeture Eclair. L'intérieur est évidemment coloré du tradi- tionnel orange criard, qui suffira à prouver que vous êtes un maître dans les arts de la Force. Quant à ceux qui prétextent que le temps n'est pas à porter ce genre d'apparat, je leur rétorquerai que la Force sert aussi à voir le futur et que, du coup, je prévois bientôt, après l'été, une période de rafraîchissement progressif qui durera au moins jusqu'à la fin de l'hiver pro- chain. Lis dans ton cœur et tu sauras que c'est vrai.

LOT N° 2 — Une voiturette anti-stress + un porte-clés

10 gagnants

Offerts par : Codemasters
Mise à Prix : 500 Joy$

« Fear is the path to te dark side. Fear leads to anger, anger leads to hate, hate leads to suffering » ! Eh oui, pour être un bon Jedi, il ne faut pas s'énerver. Et pour rester calme, la techno- logie actuelle a mis au point plu- sieurs matières merveilleuses. Les petites voitures MicroMachines V3 sont effectivement composées de cette matière révolution- naire, dont la douceur et la malléabilité vous déstres- seront dès que vous commencerez à les malaxer.

Mais ce n'est pas tout, il faut aussi éviter la peur comm la peste. Alors, pour commencer par u peur commune : l'oubli des clé Sachez que ce porte-clés Co McRae Rally en métal argen devrait déjà vous éviter cette pe atroce de dormir sous un pont m fréquenté. Avec cet attirail, qui tient très bi dans votre ceinturon multi-poches sur lequel est de accroché votre sabre-laser, vous êtes paré pour affro ter Darth Zlu sans craintes.

ANK

88

La montre Colin McRae Rally

5 gagnants

Offerte par : Codemasters
Mise à prix : 1 000$

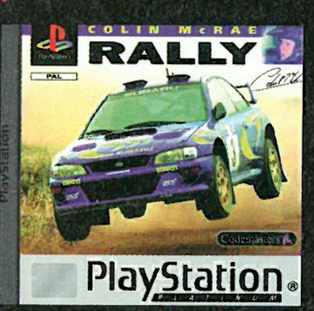
n Jedi respecte des règles élémentaires, telles que les horaires. Pour cela, M. Zlu uti-
on horloge biologique de la Force, mais bon, faut savoir qu'il existe aussi des montres.
si vous faites partie des rares Jedi qui ne se la pètent pas à tout bout de champ avec
rases de tueur et des démonstrations de pouvoirs futiles, cette magnifique voire superbe
e Colin McRae Rally vous indiquera l'heure à la seconde près. Evidemment, il faut la
avant. Mais quand on s'est fabriqué un sabre-laser entier, on peut bien faire un effort
émentaire. Même si les Jedi sont paresseux, à force de tout déplacer sans se bouger...



LOT N° 4

5 gagnants

Offert par : Codemasters
Mise à prix : 2 000$



« Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix ». Comme tous les codes, celui du Jedi semble un peu rigide au premier abord. Mais bon, pas d'émotion, ça ne veut pas forcément dire qu'on ne peut pas jouer, hein. Alors, histoire de pas s'amuser avec n'importe quoi, genre un jeu banni par Familles de France (le côté obscur de la Force risquerait de les attirer comme des mouches), c'est Colin McRae Rally qui servira ce dessein. Un jeu qui développera vos réflexes (très bien pour ne plus se faire latter au sabre) et vous permettra de découvrir ces étranges engins du futur que sont les voitures...

Le règlement

1. La fortune n'est pas un but recherché par le Jedi. Mais si tu nous envoies tes Joy$, tu ne les reverras quand même jamais.
2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes, parce qu'un Jedi n'utilise pas la force à tout bout de champ pour deviner ce genre de trucs.
3. Personne, touchant de près ou de loin la Joybank, n'a le droit d'y participer. C'est contraire au code.
4. Vous avez le droit de mettre vos Joy$ en commun, la Force étant en chacun de vous.
5. N'essayez pas de nous gruger avec de faux Joy$. On ne la fait pas aux Jedi maîtres de ce genre de fourberies et experts en débusquage de faux.
6. Envoyez vos Joy$ à : Joypad-Joybank, 124 rue Danton, TSA 51004, 92592 Levallois-Perret Cedex. Que la Poste soit avec vous.
7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 90 de Joypad, « as I have forseen it, my young padawan ».
8. Il nous faut absolument les Joy$, tous, originaux, et le bulletin dûment rempli dans l'enveloppe. La Force existe, certes, mais on veut du concret pour le coup.
9. « Always two, they are ». Pas neuf. S'ils étaient 9, les gentils pourraient pas gagner à la fin...

ESULTATS JOYBANK 86

: LAMPE METAL GEAR SOLID
) Joy$: VERBEECK François
) Joy$: DAVENNE Clément
) Joy$: LE ROUX Patrick
) Joy$: LAU Laurent
) Joy$: GUEVARA Frédéric
) Joy$: GALLY Thomas
) Joy$: MAES Sébastien
) Joy$: PIQUET Jonathan
) Joy$: PORCHERAU Anthony
) Joy$: BOUCHARD Nicolas
) Joy$: GRANGEAUD Sylvain
) Joy$: BARKATE Gérald
) Joy$: ASTIER Nathan
) Joy$: NADY Mourad
) Joy$: BARON Laurent
Joy$: OTMANE Abdelramane
Joy$: BOUDET Antoine
Joy$: CLEMENT Mathieu
oy$: EMONOZ Nicolas
Joy$: GERARD Vincent

PORTE-DOCUMENT METAL GEAR SOLID
Joy$: VALTAND Kevin
Joy$: HOANG Mickaël

: T-SHIRT METAL GEAR SOLID
Joy$: BLAISE Cédric
Joy$: TEISSIER Yves
Joy$: LONCLE Sébastien
Joy$: ANDREANI Antoine

: MONTRE METAL GEAR SOLID
Joy$: CHALON Julien
Joy$: DA MOTTA Philippe
Joy$: ACKET Yoann
Joy$: LAUGIER Stéphane
Joy$: THIRIAT Romain

Vente aux enchères Joypad 88

NOM ____ PRENOM ____
ADRESSE ____
VOTRE CONSOLE ____
VOTRE MISE — LOT N° 1 ____
LOT N°2 ____
LOT N°3 ____
LOT N°4 ____
MISE TOTALE ____

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.07.99 à renvoyer à Joypad-La Joybank 124, rue Danton-TSA 51004-92538 Levallois Perret Cedex

Courrier

Courrier des lecteurs

Après les mois fastes pendant lesquels nous recevions vos lettres à profusion, voilà que l'été se fait sentir et que la plume, plus délicate, se pose avec moins d'entrain sur le grain immaculé du papier... A missives moins nombreuses, questions en baisse. Je parle ici de nombre, pas de qualité. Cela doit être lié à Roland Garros, à l'envie de flâner au soleil, je ne sais pas. Qu'importe, les plus courageux d'entre vous ont su mettre la main au stylo plume. Ces pages sont là pour répondre à leurs interrogations.

Je ne sens plus ma force

Depuis de nombreuses années, je joue. Et ce dans des proportions qui effraient parfois mes pairs. On ne se refait pas : j'aime ça. Il était donc dans l'ordre des choses que je m'achète une Dreamcast. Après quelques parties de Marvel vs Capcom, une de mes manettes rend l'âme. Je me dis « Vieux briscard, tu as tant de force dans les mains que plus aucune manette ne te résiste ». Je me rabats sur le second pad : il se brise aussitôt. J'en emprunte un à un ami, même chose. En retournant dans mon magasin, le vendeur m'explique qu'il a lui-même eu des problèmes. Damned, que dois-je faire ? Organiser, en guise de rébellion, des raids aériens au dessus du Japon ? Répondez-moi SVP...

JÉRÉMY ERISMANN, DE BRUXELLES

PS : Félicitations à toute l'équipe pour être capable de se taper 70 % de daubes 10 heures par jour. Et surtout à Greg dont le style littéraire « vieux baroque jeune cool » ne cesse de prendre de la bouteille.

Les paddles Dreamcast sont-ils fragiles ? La question est posée. Les remarques se faisant l'écho d'une expérience semblable (dans des proportions tout de même moindre) à celle décrite ici sont visibles sur de nombreux forums, sur Internet. Maintenant, il y a également des possesseurs de Dreamcast qui n'ont pas de problèmes. A la rédaction, les paddles restent glorieusement entiers et personne n'a à s'en plaindre. Maintenant, il faut bien avouer que nous ne les utilisons pas de façon intensive, les titres vraiment prenants, sur Dreamcast, se faisant malheureusement un peu rares (vivement la rentrée !). Pour information, signalons que Sega prévoit de revoir le design – et sans doute la façon dont sont fabriqués ses paddles. Peut-être une façon de pallier certaines faiblesses.
Merci de nous féliciter pour notre travail, certes très éprouvant parfois. Greg reste interrogatif quant à la description qui est faite de son style, mais je lui ai assuré que c'était un compliment. J'ai raison, n'est-ce pas ?

Le RPG roi

Fan de RPG depuis la sortie de Final Fantasy VII, j'aimerai savoir si vous constatez en France un accroissement de l'intérêt pour ce genre de jeu. Peut-on alors espérer plus de conversions des versions japonaises ou, mieux encore, voir d'autres éditeurs que Square s'essayer aux RPG ?

CÉDRIC, DE NANTES

Le développement du RPG en France a toujours été un vrai problème. Des consoles 8 bits à nos jours, nous avons toujours eu droit à des sorties « au petit bonheur la chance» en France. Réalisés au Japon, les RPG sortent ensuite parfois aux Etats-Unis, et l'Europe n'a droit qu'à une considération polie. Ceci est dû aux problèmes de traductions diverses et à ce qu'on appelle la « localisation ». Il faut savoir que l'arrivée d'un RPG dans notre beau pays est souvent lié à la faculté de persuasion de l'éditeur (en France), qui doit tout faire pour imposer son point de vue et faire comprendre au développeur que les opérations de traduction sont assez rentables. Les choses sont en train d'évoluer, mais aucun RPG n'est assuré d'arriver automatiquement chez nous. Sache enfin, Cédric, que Square n'est

Les « quand sortiront-ils ? »

Abe 3 (PlayStation)

LA VRAIE SUITE SUR PS2

Sherry McKenny et Lorne Lanning, le duo fondateur de la société Oddworld et de la série Abe, ont confirmé leur volonté de se consacrer au travail sur PlayStation 2. Abe 3 ne devrait donc malheureusement pas être publié sur PlayStation. En revanche, Munch's Odysee (la véritable suite de l'Exode d'Abe) sera normalement disponible en 2001 sur la nouvelle console de Sony. Annoncé depuis près d'un an, on nous promet un jeu véritablement révolutionnaire ! Pour en rester aux productions de Lorne et Sherry, signalons également le développement de Hand of Odd, un jeu de stratégie qui reprend l'univers d'Oddworld.

Daytona USA 2 (Dreamcast)

C'EST LE JEU DE NOEL AU JAPON

Pas de révélations spectaculaires mais une bonne nouvelle. Alors que le jeu est sorti depuis plus d'un an dans les salles d'arcade, voilà qu'il est confirmé sur Dreamcast. La console de Sega semble donc bien partie pour s'imposer au moins sur un créneau : celui des simulation de courses. Rappelons rapidement que Daytona premier du nom a connu un succès immense en arcade et qu'il a également été bien accueilli sur Saturn. La conversion devant être au moins aussi réussie que la borne d'arcade, cette fois, on peut espérer que le jeu connaisse également un grand succès.

ɔas – loin de là – le seul déve-
oppeur à réaliser des RPG. Certes,
de nombreux titres restent confi-
nés au Japon et, pour nous, cela
est bien dommage. Parmi les titres
à venir, FFVIII et aussi Shadow
Madness (voir nos zooms).

Que faire de ma N64 ?

Salut tout le monde ! J'ai récem-
ment fait l'acquisition d'une Nin-
endo 64 et de Zelda. Mais j'ai
ne question qui me trotte dans
a tête depuis quelque temps.
a Nintendo 64 va-t-elle tenir le
oup face à l'écrasante domi-
ation de la PlayStation ou
ncore à la sortie imminente de
a Dreamcast ? Ne vaudrait-il pas
nieux s'en débarrasser pendant
u'elle a encore de la valeur ?
'en profite aussi pour vous dire
ue Zelda m'a quelque peu déçu.
urtout en ce qui concerne la
urée de vie qui fait carrément
itié face à un autre grand hit
omme Final Fantasy VII sur
layStation.

FRÉDÉRIC PAYET, DE L'ILE DE LA RÉUNION

aut-il revendre sa N64 fraî-
hement acquise ? A priori, je
irai non. Ou alors ce sera pour
n tirer un petit prix. La N64 n'a
lus une valeur marchande très
levée. Dommage de vouloir se
ébarrasser aussi vite d'une
achine pour laquelle on a
raqué. Zelda décevant ? Ce
est pas l'avis de la plupart des
ueurs qui s'y sont essayés,
ais chacun a le droit d'établir
a propre opinion. Lorsqu'on se
rocure une machine, pardonne-
oi de te le dire, cher Frédéric,
faut essayer de voir dans
uelle mesure on va pouvoir
amortir et en tirer du plaisir.
raquer pour un seul jeu est
squé, surtout lorsque la durée
e vie de ce dernier est limitée.
u dis que Zelda est court ? Fort
en, tous les RPG ne peuvent
as se terminer en une centaine
heures mais tout de même, il
a de quoi faire. Essaie donc
e te rabattre sur les vieux clas-
ques de la machine, il y a des
res excellents.

Vroum-vroum Sega

Bonjour à tous. Grands amateurs de simulations automobiles depuis des lustres, nous mourons d'impatience de connaître les premiers titres du genre annoncés sur Dreamcast en Europe.

KAMEL ET BRUNO DE MARSEILLE

Mmmhh... Faisons un petit point récapitulatif. Lors de la sortie de la console, en septembre, il sera évidemment possible de s'essayer à Sega Rally 2. Evidemment. Et à Super Monaco GP 2 (Ubi Soft) également, qui se révèle aussi très réussi. Deux excellents titres dès le départ, c'est plutôt une bonne nouvelle.
Sont ensuite prévus Xceleration (Kalisto) en décembre et Metropolis (Bizarre Creations). Nous vous avons déjà parlé de Metropolis dans le n° 86 de Joypad. Quant à Xceleration, il se trouve au début de ce numéro, quelque part dans les news. Reste enfin l'hypothétique V-Rally 2 (Eden Studios), qui sortira peut-être si la Dreamcast se révèle assez porteuse, selon les dires même des développeurs. Croisons les doigts.

Alors, je veux savoir ça, et ça, et ça...

Salut pad, je vais faire vite : y'aura-t-il des consoles 256 bits un jour ? La PlayStation 2 pourra-t-elle lire des DVD ? Et la Dolphin de Nintendo ? Quelles zones seront prises en compte ? Qui sera le grand vainqueur de la prochaine bataille des constructeurs, à votre avis ? J'adore la blague pourrie du mois de Kendy (et je dois bien être le seul). Voilà c'est tout, salut.

ROBERT GARCIA, DE PASSY

Mmmmh, voilà une farandole de questions qui ne s'embarrasse pas de bla-bla. Monsieur va à l'essentiel. Alors... Pour la question des 256 bits il faut arrêter de faire la relation « nombre de bits, qualité d'une console ». Nous en sommes arrivés à la génération des 128 bits, nous allons en profiter pendant de nombreuses années. Point. En 2043, les consoles 1024 bits verront peut-être le jour (quoi que, la technologie proposera sans doute de nouveaux procédés), et alors ? La question concernant les DVD est plus intéressante. La Dolphin de Nintendo sera selon toute probabilité compatible avec les films en DVD Vidéo. Ce n'est en revanche pas du tout sûr pour la PlayStation 2, Sony ne désirant manifestement pas faire concurrence à un domaine dans lequel il a également des intérêts. Pour les zones prises en compte, il y a fort à parier que la règle sera la même que pour les lecteurs de DVD classiques. Y'aura-t-il une manière de débrider la console ? Les pirates se pencheront sûrement sur la question... Enfin, nous ne nous risquerons pas à pronostiquer le nom d'un vainqueur dans la guerre qui oppose de façon continuelle Sony, Sega et Nintendo. La qualité seule des jeux à venir sera déterminante.

Pour nous contacter

La rédaction :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr
Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr
Elwood : ftarrain@hfp.fr
RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire
Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

banquer sans casque

JOYPAD Achats

Rien de transcendant ce mois-ci question gadgets délirants ! Entre les stickers pour décorer sa PlayStation, un kit de rangement pour console, Colin McRae en Platinum et le Pack N64 F1 WGP, les mordus de « l' accessorite aiguë » ne risquent pas de casser leur tirelire !

Un été vraiment très calme

Kit de rangement pour consoles

Ils sont vraiment trop forts chez Bigben ! Partant du principe qu'un joueur est une personne d'un naturel bordélique (ils connaissent Greg ou quoi ?), ils ont inventé le « Kit de rangement pour console ». L'objet, se présente sous la forme d'un kit à monter soi-même (bon courage !), en assemblant une dizaine de pièces en plastique noir. Kitch au possible, ce rangement peu encombrant, adapté à la PlayStation comme à la N64, vous permet de rassembler en un seul bloc votre console, vos paddles et vos jeux. Franchement, c'est d'assez mauvais goût, mais comme ils disent sur la boîte : « Fais plaisir à ta mère ! ». Grave…

Prix public conseillé : 99 Francs



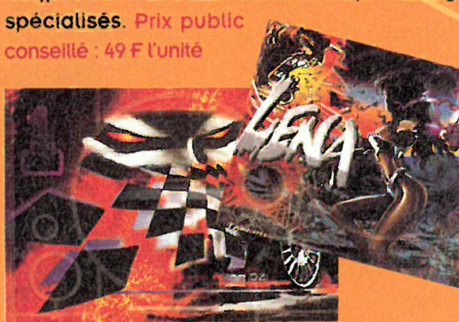






Collector's

Histoire d'en finir avec le look grisâtre d PlayStation, v'là t'y pas que des petits malin sont amusés à créer des stickers à coller sur la ca serie de la console. Ses parures lui donneront u de fête et la rendra absolument unique ! Il exist modèles différents de ces « Collector's » et ceux nous avons reçu étaient de qualité assez inégale. avec le rat sortant de la bouche d'égout ira très avec la pizza pourrie qui trône depuis 6 mois dan coin de votre chambre. Quand aux modèles Pira Lena, ils possèdent un petit côté Tag, qui ne charn pas tout le monde ! Bref, ces stickers possèdent un assez particulier, peut-être un peu trop décalé par port aux jeux vidéo. On aurait préféré des décos ti de véritables jeux… Ah, quelqu'un l'a déjà fait souffle-t-on… Hum, mille excuses ! Dispo en maga spécialisés. Prix public conseillé : 49 F l'unité

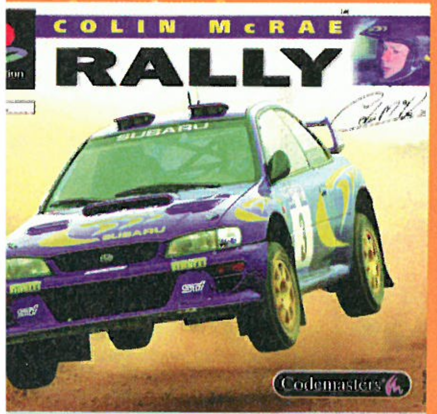






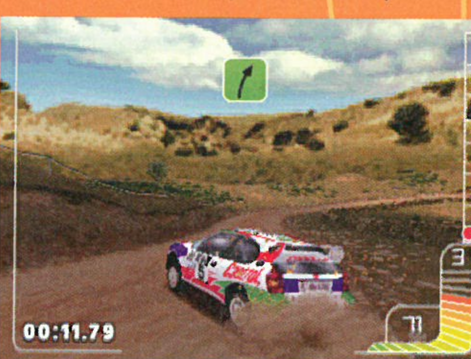
48 spéciales, 12 bagnoles et un mode championnat long et difficile. Le bonheur pour seulement 169 francs.

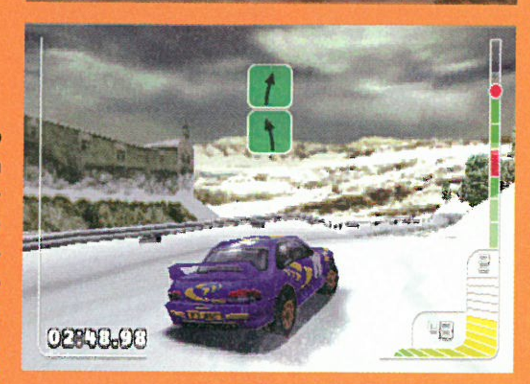
Colin McRae Rally à 169 F !



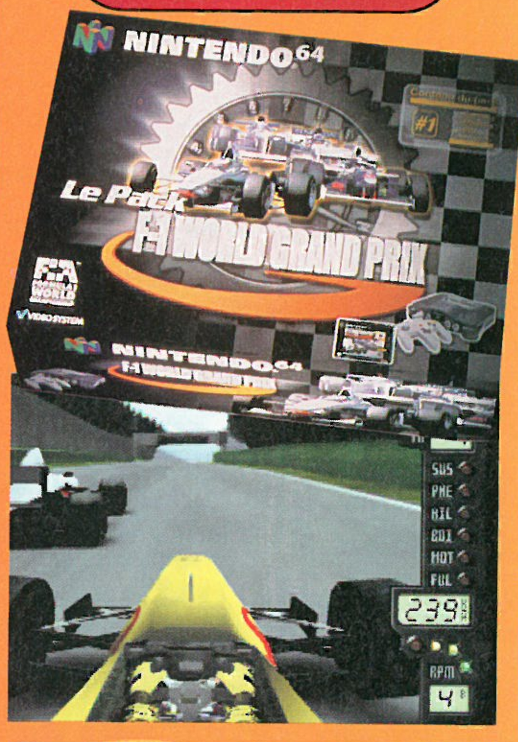
r : Codemasters
ne : PlayStation
nibilité : début juillet
69 francs

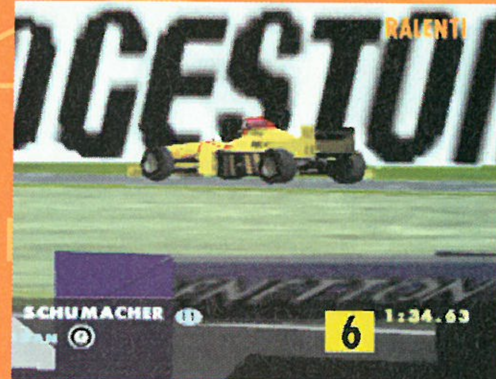
acun son tour. Après le cultissime Gran Turismo e Polyphony Digital, c'est au tour de Colin Rally de rejoindre les rangs de la gamme Pla- Une consécration bien méritée pour ce titre nplement exceptionnel qui demeure, malgré e de V-Rally 2 d'Infogrames, un produit encore nent compétitif... surtout à un prix aussi ridicule rancs, on ne va pas se priver). Mmm, d'ailleurs, etit doigt (le huitième en partant de la droite) me susurre à l'oreille que cette sortie au début du mois de juillet n'est pas complètement le fruit du hasard... si vous voyez ce que je veux dire. Quoi qu'il en soit, pour les nouveaux venus qui ne connaîtraient pas encore Colin McRae Rally, c'est l'occasion rêvée de découvrir un petit bijou de jouabilité et d'intérêt sans exploser son Plan d'Epargne Logement. Le titre de Codemasters (Micromachine V3, la série des TOCA) propose des modèles de pilotage assez pointus, 48 spéciales d'une grande technicité réparties sur les huit zones géographiques du championnat du monde des rallyes, 12 modèles officiels WRC et Kit Cars magnifiquement modélisés (Subaru Impreza, Maxi Megane, Peugeot 306 et j'en passe), ainsi que de nombreux modes de jeu parmi lesquels un mode «école de rallye», composé d'une dizaine d'épreuves de conduite particulièrement bien conçues, un mode deux joueurs en écran splitté assez complet et un championnat réaliste qui vous opposera aux temps de référence des autres concurrents. Hé oui, vous serez tout seul en piste, comme dans un vrai rallye. Dernière petite réjouissance, la réalisation tient largement la route pour un titre qui fête son premier anniversaire. Bon, ben voilà, si vous n'avez pas la fortune de Jean-Luc Delarue ou de Nagui et si l'envie de contre-braquer sur le sol détrempé de la toundra finnoise vous travaille, vous savez ce qu'il vous reste à faire.





Pack F1 World Grand Prix





Après la gamme Players Choice regroupant des jeux N64 à petit prix, Nintendo continue sa politique de promotion agressive. Ce coup-ci, ils nous proposent, depuis le 4 juin dernier, un pack comprenant une Nintendo 64, un pad et le jeu F1 World Grand Prix (voir Joypad n° 80), le tout pour la modique somme de 790 francs ! Une nouvelle fois, on applaudit cette initiative bienvenue. Bravo, monsieur Nintendo, c'est pas avec ce genre d'opération que vous rattraperez Sony, mais l'intention est louable...



Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games	(Blois)
Console et Vous	(Grenoble)
Cyner J	(La Rochelle)
Fantasy Games	(Lyon)
Game Station	(Paris)
Loisirs Occasion	(Lyon)
Maxxi Games	(Paris)
Recycle Ware	(Paris)
Score Games	(Paris)
Score Mania	(St Germain)
Stock Games	(Nice)
Top Games	(Montpellier)
Videocaz'	(Clermont)

PLATINUM DERNIERE

A l'heure où vous lirez ces lignes, vous pourrez trouver Command & Conquer : Alerte Rouge en Platinum ! Au moins, vous voilà prévenu, et les fans ne s'y seront pas trompés. Pour les autres, qui ne savent pas ce que veut dire stratégie temps réel, attendez le mois prochain, nous consacrerons plus de place à cette version, comme nous l'avons fait ce mois-ci pour Colin McRae Rally. Affaire à suivre.

LES PRIX DE L'OCCASION

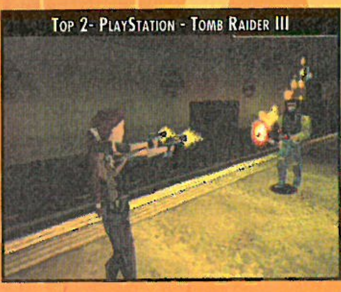
PLAYSTATION	Prix 1*	Prix 2*
Metal Gear Solid	250	270
Bloody Roar 2	260	290
Driver	280	290
Ridge Racer Type 4	250	270
Future Cop LAPD	200	200
Tekken 3	230	250
Wild Arms	200	230
FIFA 99	240	250
Resident Evil 2	190	220
KnockOut Kings 99	210	250
Tomb Raider III	190	200
Rollcage	240	250
Gex contre Dr Rez	240	250
Tenchu	200	220
T'aï Fu	240	250

NINTENDO 64	Prix 1*	Prix 2*
Zelda : l'Ocarina du temps	270	300
WipEout 64	240	280
F Zero-X	230	270
Turok 2	240	270
Banjo Kazooïe	220	250
Rogue Squadron	260	270
Castlevania 64	285	300
FIFA 99	280	300
GoldenEye	195	200
V-Rally 99	200	250
Ten Eighty Snowboarding	230	250

*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tèj' le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.
*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenê

Avec les magasins Score Games, les tops de l'okaz


Top 1 - PlayStation - Metal Gear

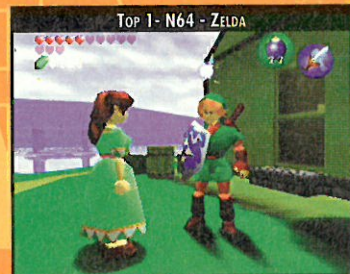

Top 2 - PlayStation - Tomb Raider III

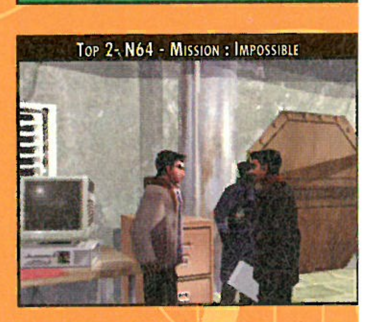
Top Okaz PlayStation

1. Metal Gear Solid
2. Tomb Raider III
3. Ridge Racer 4
4. Gran Turismo
5. Resident Evil 2
6. Tekken 3
7. Tomb Raider 2
8. FIFA 99
9. UEFA Champions League
10. Final Fantasy VII

Top Okaz Nintendo 64

1. Zelda
2. Mission : Impossible
3. GoldenEye
4. Banjo Kazooie
5. Super Mario
6. Rogue Squadron
7. ISS 64
8. V-Rally 99
9. F1 World Grand Prix
10. 1080°


Top 1 - N64 - Zelda


Top 2 - N64 - Mission : Impossible

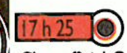

JOYPAD
E3 DREAMCAST, N64, PLAYSTATION. TOUS LES JEUX DE L'AN 2000
Le magazine des consoles
Joypad
Jurassic PlayStation
Dino Crisis
Les dinos sont lâchés !
Les derniers hits Nintendo 64
Donkey Kong 64
Perfect Dark
WipEout 3 (PS)
Sensations haute résolution
SKYROCK
27 F
par mois
seulement,
c'est possible
30 %
réduction
Abonnez-vous !
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9
JP298
OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE :
☐ 1an de Joypad (11 numéros) = 299 F au lieu de 427 F, soit plus de 3 mois de lecture gratuite !
☐ 6 mois de Joypad (6 numéros) = 169 F au lieu de 233 F, soit près de 2 mois de lecture gratuite !
M
ENOM
RESSE
DE POSTAL
VILLE
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Signature :
nement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210-0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers : sur demande au 01 55 63 41 14. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Joypad mode d'emploi

Surmenage, secourisme, soleil qui tape et Roland-Garros. On peut dire que ce Joypad a été accouché dans la douleur et que nos petits gars auront mérité leurs vacances. Voyez vous-même...

Mercredi 19 mai

16 h 32
Chris est décidé à organiser un tournoi de Street Fighter Zero 3 chez lui, vu l'engouement que continue à susciter le jeu chez nous. «Vous allez voir, je vais tous vous envoyer des invitations chez vous, comme dans The Quest avec Vandamme».



17 h 25
C'est officiel, Gollum est amoureux d'Anna Kournikova. Aussitôt, il se sent obligé de mettre un infâme fond d'écran sur son PC, qu'il a fait lui-même avec diverses images récupérées du Net. Le bon goût artistique en prend un coup.

18 h 42
Julo (3615 Joypad) propose à Kendy, qui finalement a décidé de vendre quand même sa Dreamcast, de mettre une petite annonce sur minitel, ainsi que sur son site internet perso. Kendy accepte, ravi, persuadé que les demandes vont pleuvoir.

Jeudi 20 mai

19 h 54
Tsr prévient Cécile (notre secrétaire de rédaction) que Rahan, accoudé derrière elle, a l'aisselle au niveau de son nez, et que si elle se retourne, elle risque de subir certaines effluves. Scandalisé, Rahan affirme alors qu'il est celui de la rédac qui sue le moins. Réponse de Cécile: «Evidemment, pour suer, il faudrait d'abord travailler!»

Lundi 24 mai

15 h 39
Cécile : «Joey Starr, c'est pas un mec des Beatles ?» TSR : «Non, celui-là, c'était Ringo Starr».

16 h 30
Gollum installe un économiseur d'écran Anna Kournikova sur son PC.

17 h 25
Profitant de l'absence de Gollum, Kendy modifie son économiseur d'écran Kournikova, et ajoute des moustaches à toutes les photos de la jeune fille.

Mercredi 26 mai

9 h 01
Première journée de stage secourisme pour Chris, Gollum, Greg, Jean, et Wanda de Joystick.

10 h 45
Elwood, tombé du lit, arrive en retard à la formation. Il se fera «inviter» à revenir une prochaine fois.

11 h 23
Gollum, peu intéressé par le cours de bouche-à-bouche, raconte qu'il est allé hier à Roland-Garros voir Kournikova après avoir acheté une place au premier rang au marché noir. Il se vante ensuite d'avoir réussi à capter l'attention de sa chérie en lui lançant «Just a smile, my pretty golden butterfly !» (véridique). Greg et Jean éprouvent les frissons de la honte.

12 h 35
Intenables, Chris et Jean font des grimaces avec le masque en caoutchouc qui leur servira à apprendre le bouche-à-bouche. En déformant le menton du masque, Chris lance à Greg : «Regarde, on dirait le fer à repasser dans Téléchat».

Jeudi 27 mai

14 h 35
Vu qu'aujourd'hui, personne n'est motivé pour apprendre à sauver des vies, Gollum, Jean et Greg miment les meilleures scènes de Titanic et de Star Wars avec le mannequin, avec un certain succès. L'infirmière-instructeur déprime...

16 h 45
Le médecin qui va faire passer l'examen de secourisme est arrivé et on s'apprête à se mettre à l'oral, comme au bac. D'un seul coup, l'alarme incendie retentit. Jean : «Oh, mais c'est pas possible, ça me prend la tête, heureusement qu'on veut pas devenir médecins».

Lundi 31 mai

14 h 33
Kendy se ramène avec des nouveaux chewing-gum dans lesquels sont inclus des tatouages au henné. Sans réfléchir, il s'en fait un sur le crâne, une belle petite rose, puis part l'enlever dans les toilettes. Hurlements, le tatouage ne part pas à l'eau. Kendy est réduit à se laver la tête avec de l'essence à briquet.

14 h 46
Très fourbe, Greg demande à Gollum de répéter à Kendy et Gana ce qu'il a dit à Kournikova lorsqu'il l'a vue. Gana s'écroule de rire, tandis que Kendy devient blanc et mime de sauter par la fenêtre en hurlant : «Ah, maman, j'ai perdu 1000 points de hardcore en une seule phrase !».

18 h 11
Pom2ter (Joystick) se ramène dans la salle console et voit Gollum et Jean en train de jouer à Star Wars Racer sur N64, disponible aussi sur PC. Il rigole un peu et dit d'un air ironique : «Ahaha, vous aussi...».

18 h 35
Personne n'a répondu à l'annonce de Kendy, ce qui le désole. «J'ai juste trouvé un acheteur, mais il habite au Maroc...».

Mardi 01 juin

15 h 26
Kendy, à bout de nerfs sur Croc 2, décide de laisser tomber. Rahan, persuadé que Kendy est un mauvais joueur, décide de s'y mettre. Kendy parie sa paye à Rahan qu'il ne parviendra pas à passer le premier niveau. Alléché par ce nouveau challenge, Rahan s'accroche dur...

15 h 32
Rahan a réussi à passer le premier niveau de Croc 2. Kendy, dégoûté, se reprend et s'écrie : «Ouais, mais euh, j'm'en fous, on n'avait pas signé de contrat».

Jeudi 03 juin

12 h 52
Greg, victime de surmenage, se ramène en maquette et lance à Sonia (maquettiste) : «Je comprends pas, depuis hier soir, j'ai l'impression que mon cœur s'arrête tout le temps et que quand je respire, l'air va pas au bon endroit». Tsr arrive alors et dit : «Non Greg, c'est le bouclage. Tu n'as pas le droit de mourir, sinon la boîte te fait un procès et te vire !»

16 h 47
Kendy se ramène et nous raconte les aventures de sa Dreamcast : «J'ai eu l'e-mail d'un mec qui voulait bien me reprendre ma console, mais il était super-lourd. Je commence par lui filer mon numéro de téléphone, et il me renvoie un mail pour me dire qu'il est sourd, et finalement il a laissé tomber».

20 h 03
PiXX, notre illustateur, et Rahan discutent pour savoir à quelle heure ils rentrent chez eux. PiXX lance : «Moi, quoi qu'il arrive, je me casse à 8 heures». Greg, au loin, lui lance : «Il est 8 heures, casse-toi !».

Lundi 7 juin

11 h 45
Jean lance à Greg : «Ouais, Gollum il a rêvé de Kournikova hier, mais il m'a demandé de pas le dire...»

12 h 45
Greg sait enfin ce qu'il a. Le médecin lui a diagnostiqué un surmenage qui a mené à de la micro-spasmophilie et une arythmie cardiaque. Lui demandant s'il fallait lui faire un arrêt maladie, Greg a répondu : «Euh, je vais p'tet attendre de boucler avant...». Au loin, Kendy ricane : «Prends bien tes pilules Greg, ou ce numéro de Pad sera ton dernier et tu vas devoir venir en fauteuil, comme Christopher Reeves».

16 h 24
C'est décidé, Traz va finalement racheter la console de Kendy pour l'offrir. Kendy rayonne.

20 h 45
Greg décroche le téléphone de Rahan. C'est Mélanie, sa petite amie, qui est toute stressée : «Il est pas là, Rahan ? Parce que y'a une grosse araignée dans la salle de bain, il faut absolument qu'il vienne la tuer». Greg, grand gentleman, met immédiatement le haut-parleur du téléphone. Greg, Kendy et Bob (Joystick) redoublent de créativité pour imaginer un moyen de tuer la bête. «Elle peut mettre du destop et de l'eau de javel dans un grand seau en attendant qu'elle s'asphyxie, non ? Ou alors ouvrir le gaz ?».

01 h 35
Kendy à Rahan : «Euh, je vais te paraître con, mais y'a combien de continents sur Terre, 5 ?».

Mardi 8 juin

11 h 45
Greg se ramène et annonce aux autres : «Avec vos conneries, j'ai rêvé de Kournikova cette nuit. Et je peux vous dire qu'elle adore mes articles dans Joypad !».

ON AIR

NRJ : + de 230 émetteurs FUN RADIO : + de 190 émetteurs SKYROCK : 92 émetteurs

PREMIER SUR LE RAP

PLUS DE FREQUENCES POUR SKYROCK !!!

PREMIER SUR LE RAP

...s bruits et de fréquences ...

JOEY STARR - NTM

Je soussigné Rachid Taha, soutient la demande de Skyrock pour l'obtention de fréquences supplémentaires en France.

Sincèrement,

RACHID TAHA

Je soussigné, Fragione Philippe, dit Akhenaton, soutient Skyrock dans sa demande d'obtention d'émetteurs supplémentaires. En effet aujourd'hui par exemple, IAM vend près d'un million de disques en France, mais le seul grand réseau à diffuser nos oeuvres est Skyrock. Nous considérons que c'est une forme de censure, et vous demandons d'êtres réalistes, honnêtes et compréhensifs dans cette situation.

Merci d'avance

AKHENATON - IAM

...fréquences pour Skyrock, ...plus de RAP en France"

...ol Shen NTM

KOOL SHEN - NTM

Plus de fréquences = Du raï pour toute la France. Je soutiens Skyrock

H.B. K.

KHALED

Pour que cette inégalité culturelle cesse, il faut plus d'émetteurs pour Skyrock

Claude Mc Solaar

MC SOLAAR

KHEOPS - IAM

SHURIK'N - IAM

+ d'ondes + de vibe pour Sky

DJ Cut Killer

DJ CUT KILLER

PASSI

Plus de fréquences pour Skyrock

FONKY FAMILY

AU CSA comme à Skyrock + de fréquence

Doc Gyneco 99

DOC GYNECO

PLUS DE SKY PLUS DE RAP, PLUS DE FRÉQUENCE POUR LA RADIO N°1, QU'ON SE LE DISENT, ON ROULE AVEC SKYROCK

"ARSENIK"

ARSENIK

STOMY BUGSY

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com SKYROCK PREMIER SUR LE RAP SKYROCK PREMIER SUR LE RAP SKYROCK PREMIER SUR LE RAP